Número 77 Fundada en 1974

Primavera de 1998

http://cineultramundo.blogspot.com

EL WENDIGO

300 PTS
36 PÁGINAS

CON SUPLEMENTO
450 PTS
56 PÁGINAS

Artículos

¿Planos Secuencia?

Comics Code

Black Dragon

Clowes

Etc.

Suplemento

Fascículo 2

La Historieta Asturiana

Una historia de F. R. Arbesú

Entrevistas

Jamie Delano

Sergio Aragonés

In Memoriam *Adolfo Álvarez Buylla*

EL WENDIGO

Eso dicen

Habrás oído muchas cosas sobre El Wendigo. Pero, si quieres saber verdaderamente lo que pensamos y opinamos, sólo hay un camino: leyéndonos.

"Nominar o premiar a autores como *Gaspar Meana, Xuasus* o publicar insistentemente a un autor como *Adolfo Buylla*, son ejemplos que sirven para señalar el provincianismo en el que esta revista cae a veces. Las historietas de *Buylla* tienen un nivel medio aceptable, pero la promoción que la revista hace de este autor es desproporcionada....", *etc. David en* ***Year One*** *nº 1 (1996).*

Suscripciones

■ 1 año	*1800 pts*	**4 números** + **Regalo**	*Discovering América*
■ 2 años	*3600 pts*	**8 números** + **Regalo**	*Hombre Grande*
■ 3 años	*5400 pts*	**12 números** + **Regalo**	*Discovering América & Hombre Grande*

Números atrasados

Disponemos de números atrasados desde el 10 hasta el 77. Indica cuáles son los que deseas y te los enviaremos: .....

■ Simples	*350 pts* .....
■ Extras	*de 500 a 800 pts* .....

Extras

Dobles

■ nº 27-28	*500 pts*
■ nº 35-36	*500 pts*

¡Completa tu colección!

Especiales

■ Sureño	*800 pts* *Faustino R. Arbesú e Isaac del Rivero Jr.*
■ Los Omnipotentes	*800 pts* *Faustino R. Arbesú e Isaac del Rivero Jr.* *(Wendigo nº 31-32)*

Colección Premios Haxtur

■ #1 Discovering América	*500 pts* *David Mazzuchelli* *(Wendigo nº 61- 62)*
■ #2 Hombre Grande	*800 pts* *David Mazzuchelli* *(Wendigo nº 65- 66)*
■ #3 Bryan & Co.	*700 pts* *Bryan Talbot* *(Wendigo nº 74-75)*

Datos personales

Nombre _____

Domicilio _____

Población _____ C.P. _____ Firma

Provincia _____ Fecha _____

No es necesario que recortes este número de El Wendigo. Basta con que nos mandes una fotocopia de esta hoja, indicándonos tu pedido. Gracias por todo.

Pedidos y correspondencia: Apartado de Correos 461. Gijón.
Se admiten colaboraciones.
Pago mediante talón bancario a ***Faustino Rodríguez Arbesú*** *o directamente a la cuenta C716.271 Banesto (Urbana. Paseo Begoña. c/ carretera de la Costa, nº 52 Gijón).*

http://cineultramundo.blogspot.com

El WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Director: Faustino Rodríguez Arbesú.
Redactores: Ramón Fermin Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez Fernández.
Jefa de prensa y relaciones públicas: Sofía Carlota Rodríguez.
Comunicación Eulalia Eguren y Carlos Sánchez. Imprime: Gráficas Careaga
Diseño: Eva Barceló y F. Flórez

SUMARIO

4 ¿PLANOS SECUENCIA?
Florentino Flórez

13 JAMIE DELANO *entrevista*
Jordi Juanmartí

16 UN BRUTO DE DISEÑO
Florentino Flórez

18 EL BLUES DE JUILLARD
Florentino Flórez

FASCÍCULO II
LA HISTORIETA ASTURIANA
Faustino Rodríguez Arbesú
(21-40)

19 THE BLACK DRAGON: UN MEDIEVO REVITALIZADO
Ramón F. Pérez y Faustino R. Arbesú

22 CUANDO LLEGÓ EL RAGNAROK
Ramón F. Pérez

28 LAS MUCHAS MUJERES DE BATMAN
Jose Mª Flores

31 SERGIO ARAGONÉS *entrevista*
Florentino Flórez

35 COMENTARIOS EN VOZ ALTA

Boceto de ***Sergio Aragonés***

CON SUBVENCIÓN DEL ILTRE. AYUNTAMIENTO DE GIJÓN Y DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: ADOLFO A. BUYLLA • COLOR: EVA BARCELÓ

EDITORIAL

Ha muerto **Adolfo Alvarez Buylla**. Se nos ha ido un colaborador habitual de nuestra revista, uno de los mejores autores con que ha contado el mundo del comic, de la historieta española. Se ha ido un amigo.

Apenas unas líneas en unos periódicos periféricos. Es todo lo que se le ha recordado. No es noticia. No interesa. A nosotros, que hemos sido sus amigos, sí nos produce cierto alivio el airear tan triste noticia. Creemos que se merecía algo más. Ni siquiera toda esa farándula de "expertos" en historieta que pululan por los diarios de gran tirada le han dedicado un requiem. Tenía un defecto: no estaba en la onda. Vivía la vida muy pegado a su familia. No era un *relaciones públicas*, sino todo lo contrario. Quizás por eso, en cierto modo, lo amábamos. Tenía algo que le venía de casta, era su innata educación, su forma de estar, su dignidad aun en los malos momentos económicos y sicológicos por los que pasó en los años inmediatos a la desaparición de su esposa, su vulnerabilidad. No lo sé, pero te inducía a querer ser su amigo. Lo fuimos desde 1984. Aún lo somos, aunque no podamos comunicarnos verbalmente, aunque ya no esté con nosotros.

La ultima vez que tuvimos a **Buylla** en Gijón fue en 1992. Aquel año y para aquella edición de nuestro Salón, quisimos reunir a dos viejos amigos, a dos camaradas de la infancia, a dos grandes de la historieta, del comic mundial: **Adolfo Alvarez Buylla** y **Al Williamson**; ambos recibieron el premio más preciado para nosotros, el *Haxtur al Autor que Amamos*.

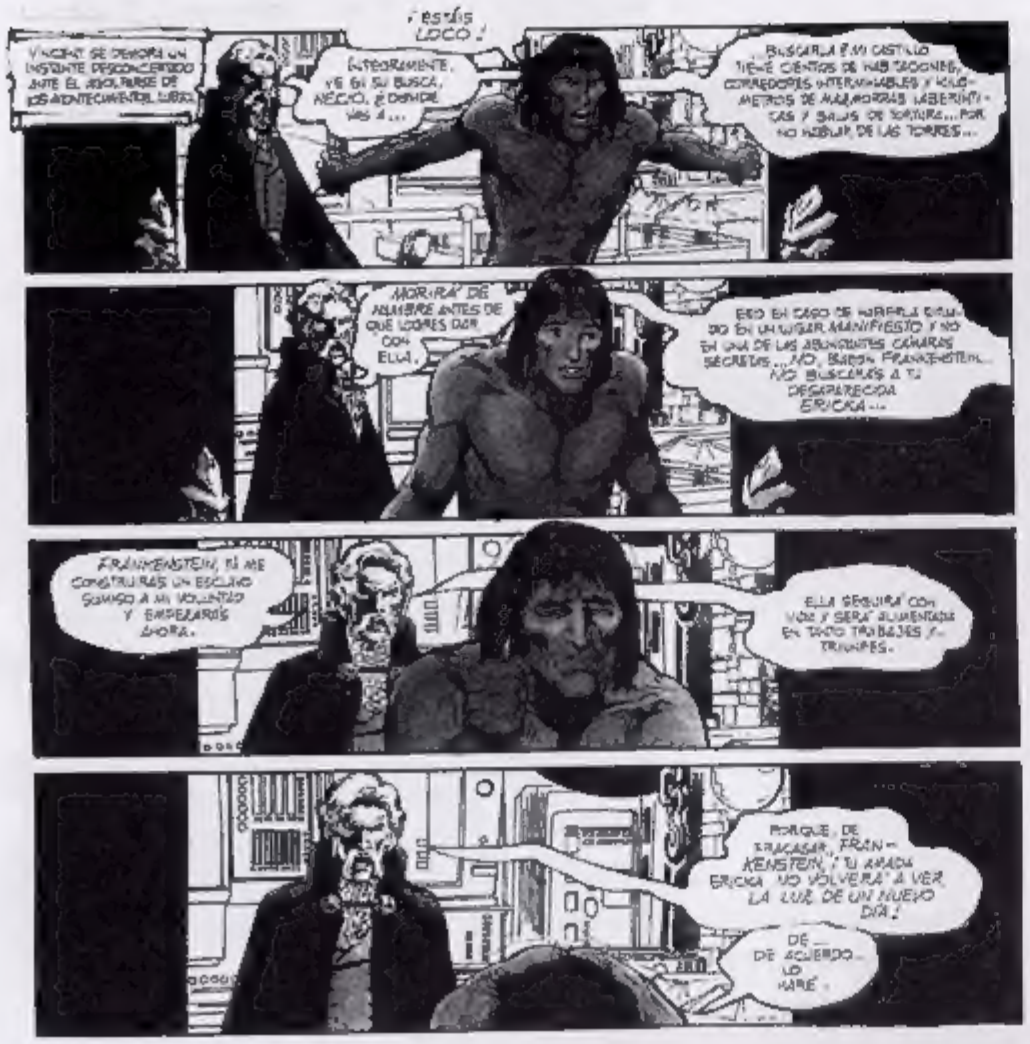
El pasado año, con la venida de **Al Williamson,** habíamos acordado con él reunirlos de nuevo en Gijon. Era una sorpresa que le teníamos reservada a **Buylla**. El destino quiso que esta nueva reunión de amigos no se produjera.

Hasta siempre , viejo amigo, querido amigo. En esta tu revista, no te vamos a dedicar más espacio. Te debemos un fascículo de nuestro libro en publicación ***La historieta asturiana***, que será editado a la mayor brevedad con el objeto de que no te olviden.

Ya que estamos en recordatorios, el pasado año, en el verano, moría el que fuera creador por tantos decenios de la serie *rosa* por excelencia *Juliet Jones*: **Stan Drake**. Lo supimos por nuestro amigo **Al Williamson**. Al no poder venir él mismo a la pasada edición del *Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias*, le pedimos que hablase con Drake. Fue entonces cuando nos enteramos de su muerte reciente. Descanse en paz.

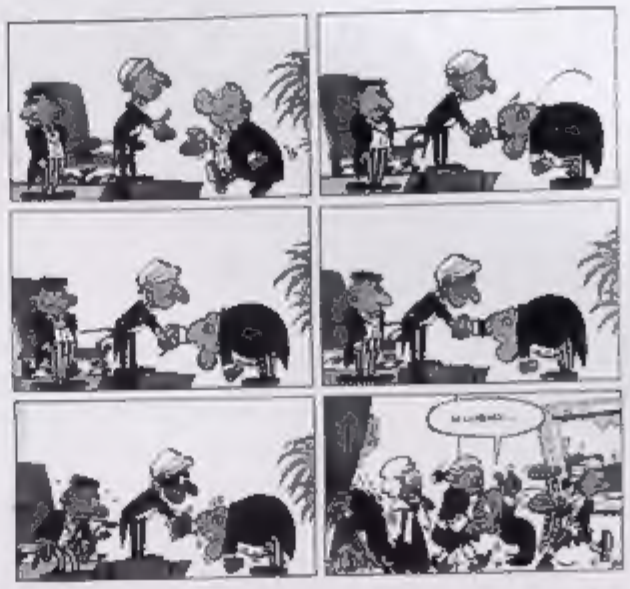
Se nos fue **Martz Schmidt**. Dibujante de humor que tanto nos hizo disfrutar con sus simpáticas series en tan diversas publicaciones, al que le dedicamos un artículo en nuestra revista (nº 53). Y nuestro querido **G. Iranzo**, ganador de un *Premio Haxtur al autor que amamos* en 1993 y uno de los grandes de la historieta realista y de humor de nuestro país. Por último, el norteamericano **Archie Goodwin**, autor, entre otros, de los guiones del *Agente X-9* para **Al Williamson** durante casi veinte años. También, con el mismso dibujante, de las tiras de *Star Wars*.

Es esta una editorial que nos gustaría no haber tenido que escribir. Descansen en paz.


¡Estás loco!
Vincent se demora un instante preocupado ante el hecho de abandonarse de los acontecimientos. Luego...
Literalmente, yo en su busca, Néstor, ¿dónde vas a...
...buscarla en mi castillo tiene cientos de habitaciones, corredores interminables y kilómetros de mazmorras laberínticas y salas de tortura... por no hablar de las torres...
Morirá de hambre antes de que logres dar con ella.
Eso en caso de hallarla viva, no en una de las abundantes cámaras secretas... No, buena Frankenstein... No busques a tu desaparecida Ericka...
Frankenstein, si me construyes un esclavo sumiso a mi voluntad y empezarás ahora.
Ella servirá con voz y será alimentada en todos tus trabajos y... triunfes.
Porque, de fracasar, Frankenstein, tu amada Ericka no volverá a ver la luz de un nuevo día!
De... de acuerdo... lo haré.

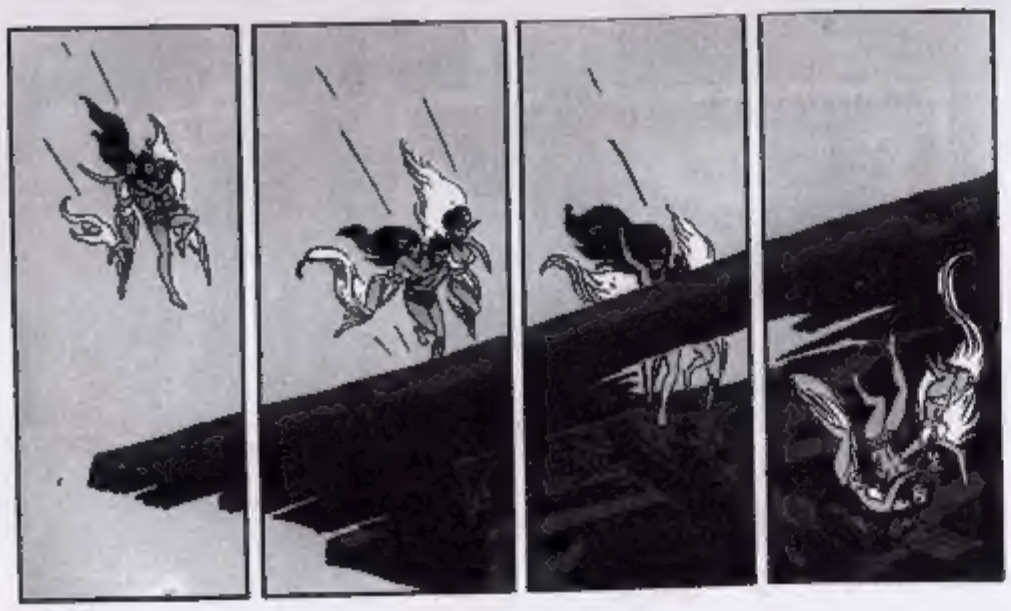
Izquierda, Frankenstein, *de* ***Neal Adams***

Debajo, Aquiles Talón, *de* ***Greg***



secuencia

¿Planos Secuencia?



Tarzán, *de* ***Kubert***

La comparación entre el lenguaje del cine y el del comic se ha convertido casi en un lugar común. Dado que ambas son artes basadas en la serialización de imágenes, resulta lógico establecer paralelismos entre sus formas de producir significados o de activar mecanismos de continuidad entre una imagen y la siguiente.

Pero, dado el mayor desarrollo de la crítica y análisis de cine, éste ha dominado la terminología con la que nos referimos a ambos. El resultado es que nos encontramos zonas donde resulta útil emplear las mismas clasificaciones, como en la escala de planos, y otras donde puede dar lugar a confusiones.

Introducción

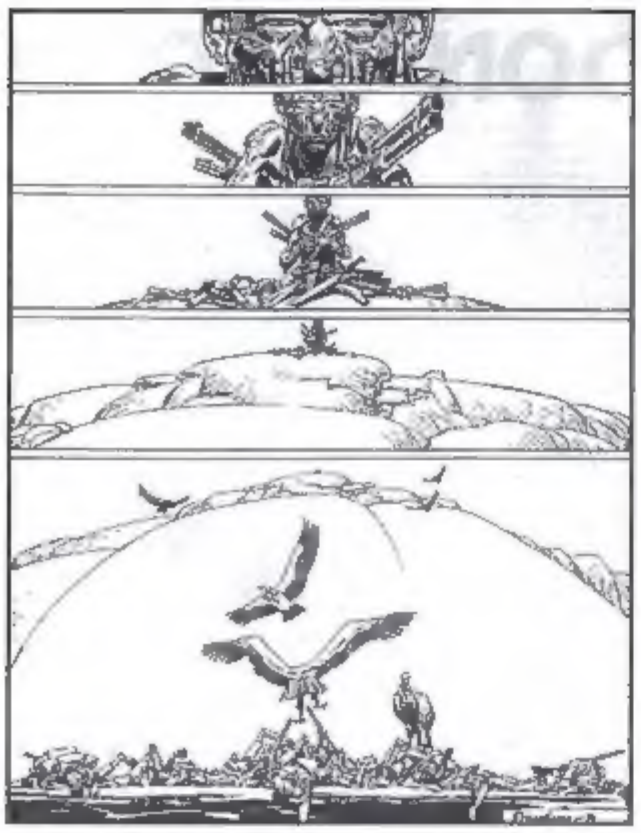
Aquí situaría yo todo el espinoso asunto de los *planos secuencia*. Simplificando, sabemos que en cine existen dos estrategias básicas. Una caracterizada por el montaje y otra por el plano secuencia. En la primera, saltamos de una imagen a otra por corte. Vemos los ojos del prota, por ejemplo, y luego un plano general del desierto. El plano secuencia, en cambio, señala continuidades. En lugar de fragmentar la acción, o bien plantamos la cámara y los personajes se desplazan sobre un espacio fijo, teatral; o saltamos de un espacio a otro con una panorámica o un travelling, moviendo la cámara sin cortar el plano. Como se sabe, **Hitchcock** llevó el plano secuencia al límite en *La soga*, la única película de la historia del cine con un solo plano. Para no aburrir, el film está lleno de desplazamientos y panorámicas, pero no hay ni un corte. Luego, abandona este concepto extremo para usar un modelo mixto. Como en *Frenesí*, donde encontramos dos ejemplos admirables de escenas basadas en el montaje, en el troceamiento (la secuencia del estrangulamiento) y en el plano secuencia (el célebre travelling de las escaleras).

Ahora bien, como sabemos, en la historieta es casi imposible el plano secuencia. Simplemente, porque el salto de una viñeta a la siguiente siempre señala una ruptura. Quiebra que el lector asume, reconstruyendo mentalmente los huecos temporales. Pero esa elaboración de las estructuras temporales está precisamente marcada por la *discontinuidad*. Por eso, los intentos de determinados autores de imitar el movimiento que es propio del cine, no dejan de ser insatisfactorios, siempre. Al menos, deberíamos nombrarlos como "otra cosa".

Estas pruebas se resumen en dos figuras básicas: la repetición del mismo espacio en diferentes viñetas y la fragmentación de un espacio en varios que se continúan.

Respecto a lo primero, se ha utilizado en ocasiones como efecto cómico, para enfatizar lo que cambia (o no) en un escenario inmóvil, como en el ejemplo de *Aquiles Talón* propuesto. En la plancha superior, **Neal Adams** usa el mismo sistema, para marcar el drama de su protagonista. En general, diría que resulta irritante. El lector, que avanza en la lectura de la página, descubre que la viñeta, o al menos el escenario, no se mueve con él. Notamos muy acusadamente la presencia del espacio, la detención del movimiento y el paso del tiempo.

La segunda figura, en cambio, juega a imitar el movimiento y suele acelerar los tiempos entre viñetas. Me refiero a esos dibujos donde el autor elabora un fondo contínuo, que fragmenta en viñetas. Sobre ellas, los personajes se van desplazando. Es lo más parecido a una panorámica que podemos encontrarnos en un tebeo. El ejemplo propuesto está tomado del *Tarzán* de **Kubert**. Como puede observarse, cuando se busca imitar un movimiento rápido, la sensación es casi la contra-



Encima, Koolau el leproso, de ***Carlos Giménez***

ria, de detención. Parece que los personajes van a chocar contra las líneas de separación entre viñetas.

Podríamos añadir una tercera forma, menos problemática y más similar a su referente cinematográfico, como sería el *Zoom* de ayer, o travelling con gigantesca grua o helicóptero de hoy. Como primer ejemplo, puede observarse la plancha de *Koolau el leproso*, de **Carlos Giménez**. Como se ve, el zoom supone una variación en el plano, de detalle a general o viceversa, sin cambiar la posición de la cámara.

Estas son las premisas básicas, los mecanismos habituales con que los dibujantes trabajan a la hora de simular movimientos parecidos a los que vemos en el cine. Pero, cuando descendemos al terreno de los ejemplos concretos, vemos que el tema todavía permanece muy abierto. Lo que sigue es un primer acercamiento a las posibilidades de estas tres estrategias, tal y cómo han sido empleadas por diferentes autores.

Para aclarar un poco la terminología propongo lo siguiente: hablar de *viñetas de fondo repetido* (VFR) y *viñetas de fondo contínuo* (VFC). Si a alguien se le ocurre algo mejor, que me lo diga.

Viñetas de fondo repetido

Aquí encontramos muchos ejemplos. Podríamos empezar por uno clásico, como es una plancha de **Little Nemo**. En ella, los fantásticos cambios que se producen en el escenario, son remarcados con la inmovilidad del plano.

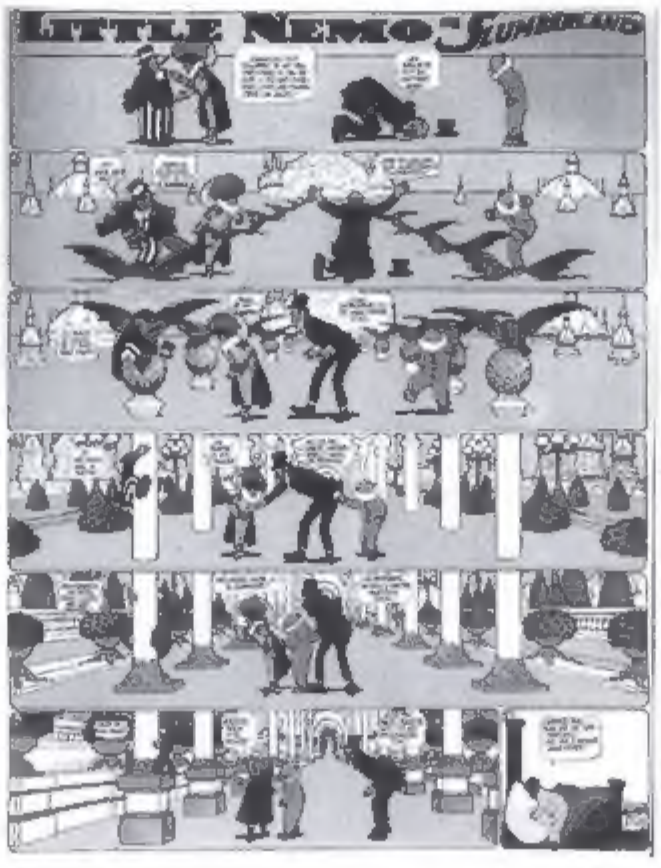
En *Aquiles Talón* **Greg** sale de la serie de VFR con una especie de zoom, ampliando el campo de visión y provocando la sorpresa en que basa su gag.

En la plancha de *Groo*, asistimos a otra de las posibilidades del método: jugar con el *fuera de campo*. Al fijar el punto de vista, **Aragonés** nos invita a suponer lo que le ocurre a su héroe fuera de la viñeta, a completar la información.

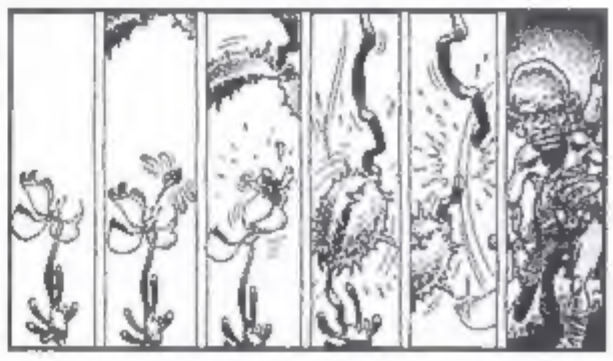
Tres ejemplos de **Giménez**. En *Barrio* enfatiza la atención que el protagonista pone en su comida. En *Koolau*, opone la viñeta superior, cargada de policías, a la inferior, desolada. Al mantener el plano, el contraste entre los dos espacios nos hace ser más conscientes de la masacre causada por el héroe. En *Hom*, mantiene fijo el plano para

Barrio, de ***Carlos Giménez***

Little Nemo, *de* ***Winsor McCay***



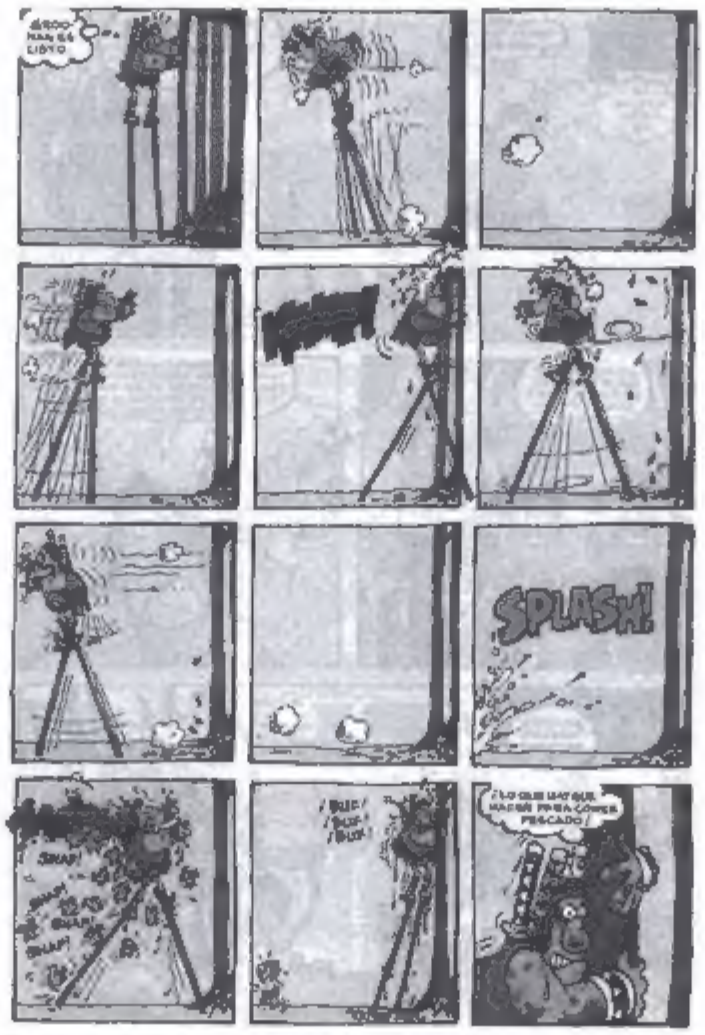
Perdónanos nuestras deudas, de ***Richard Corben***



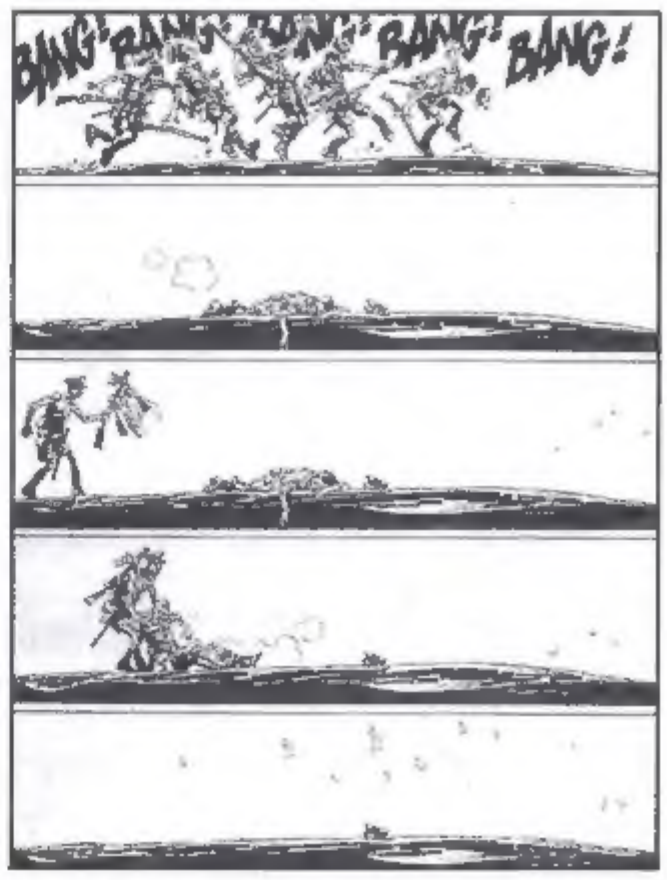
Hom, de ***Carlos Giménez***

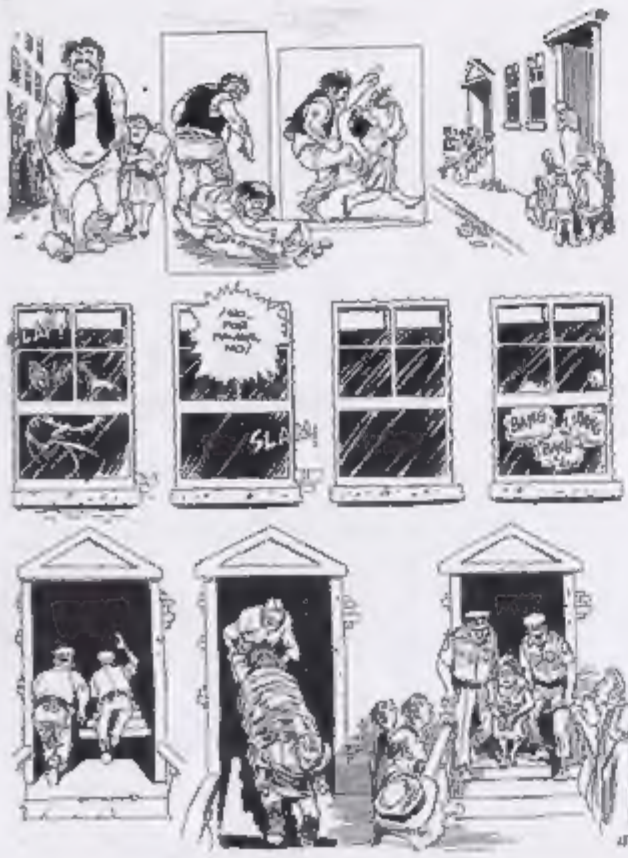
Aquiles Talón, *de* ***Greg***

Groo, *de* ***Sergio Aragonés***



Koolau el leproso, *de* ***Carlos Giménez***

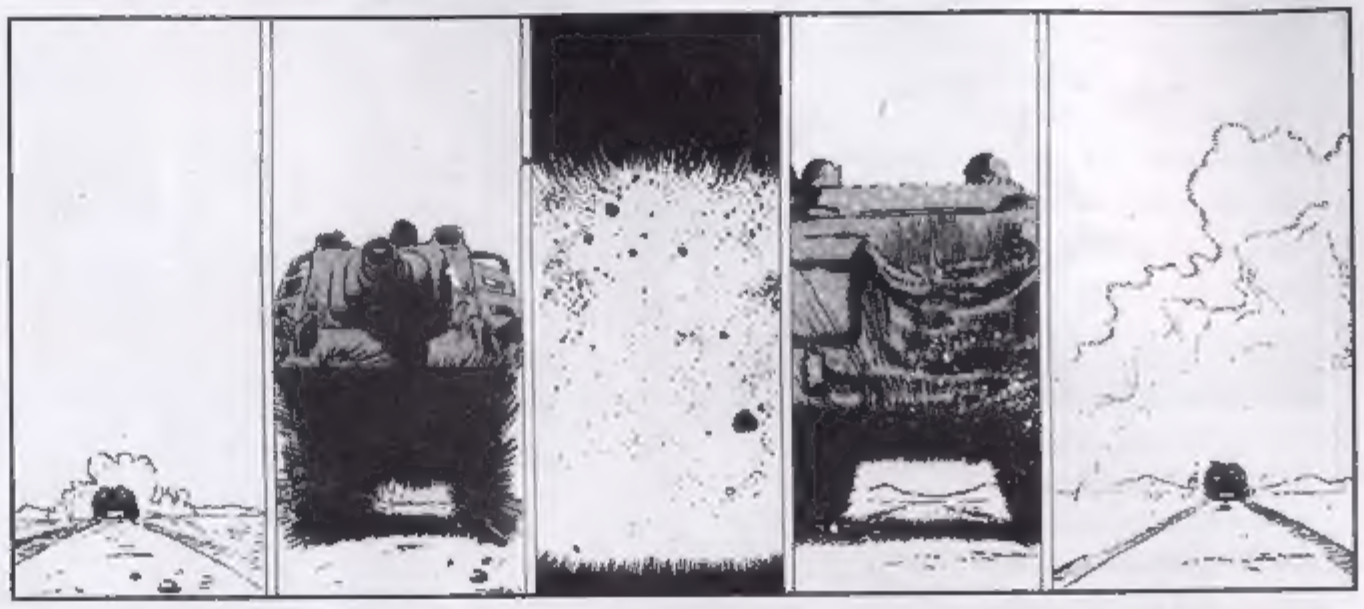




Valentina, *de* **Crepax**

La avenida Dropsie, de **W. Eisner**

Rowlf, *de* ***Richard Corben***



subrayar esa idea de "el pez grande que se come al chico", con la que abre su álbum; es, además, una adecuada metáfora visual para todo el relato.

La muestra de **Corben** supone un uso habitual. Tras la confesión del personaje, el cura le vuela la cabeza. La repetición exagera la sorpresa de la acción que viene a continuación.

La plancha de **Eisner** arroja un problema. Con su costumbre de eliminar marcos en las viñetas, introduce un elemento de confusión. No queda claro si es la misma ventana o varias. El añadido de las puertas inferiores ayuda a enmascararlo todo como edificio. Una pena, dado que el desarrollo de la secuencia es espléndido y el uso de las elipsis muy acertado. Aquí se suman a esa sensación de "hacernos mirar", que tan bien utilizó **Hitchcock** en *La ventana indiscreta.*

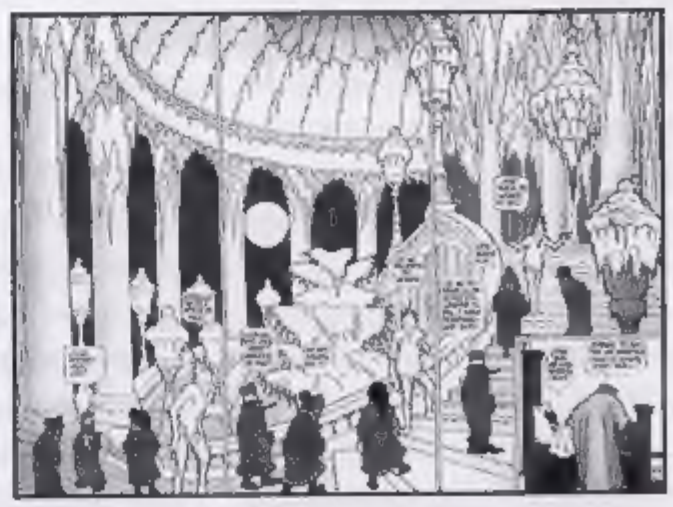
En **König** la intención es humorística. Las VFR nos invitan a percibir las diferencias, hasta que descubrimos que el miembro de Paul va reaccionando a su conversación telefónica. La cosa sigue subiendo y bajando al hilo de la charla con Ramón.

El ejemplo de **Crepax** muestra cómo el procedimiento puede derivar hacia un carácter casi decorativo. Algo habitual en este autor, que utiliza el montaje por motivos más estéticos que narrativos. Aquí, mantiene el encuadre para hacernos participar del éxtasis de su heroina. La aparición y desaparición de la manta, provocan una sensación de desplazamiento que despista un poco.

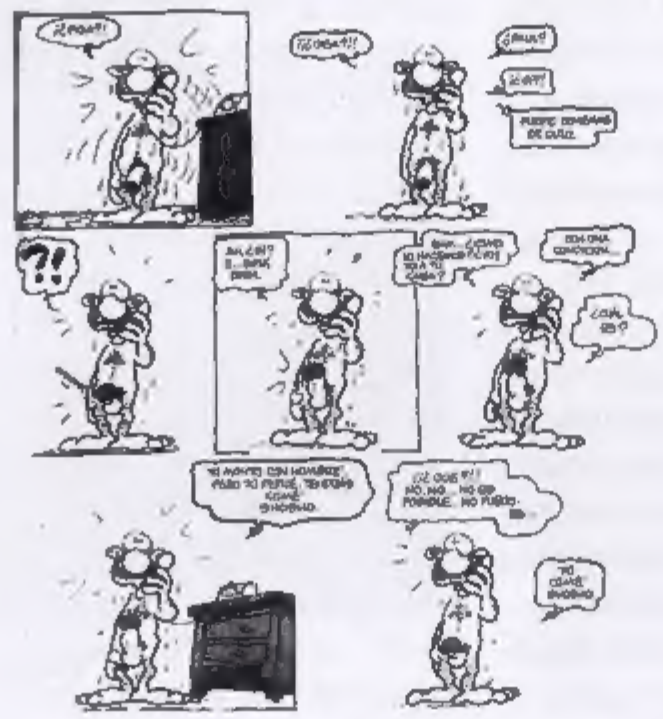
Un *tour de force*. El realizado por **Morrison** y **McKean** en la historieta corta *Un vaso de agua*. A alguien se le tenía que ocurrir rellenar 17 páginas prácticamente con un único plano (más algunos insertos y una ligera variación al final). Ya está hecho. Pero suena más a provocación, a modernez, que a necesidad narrativa. Lo que

Izquierda, Huevos de toro, *de* ***König***

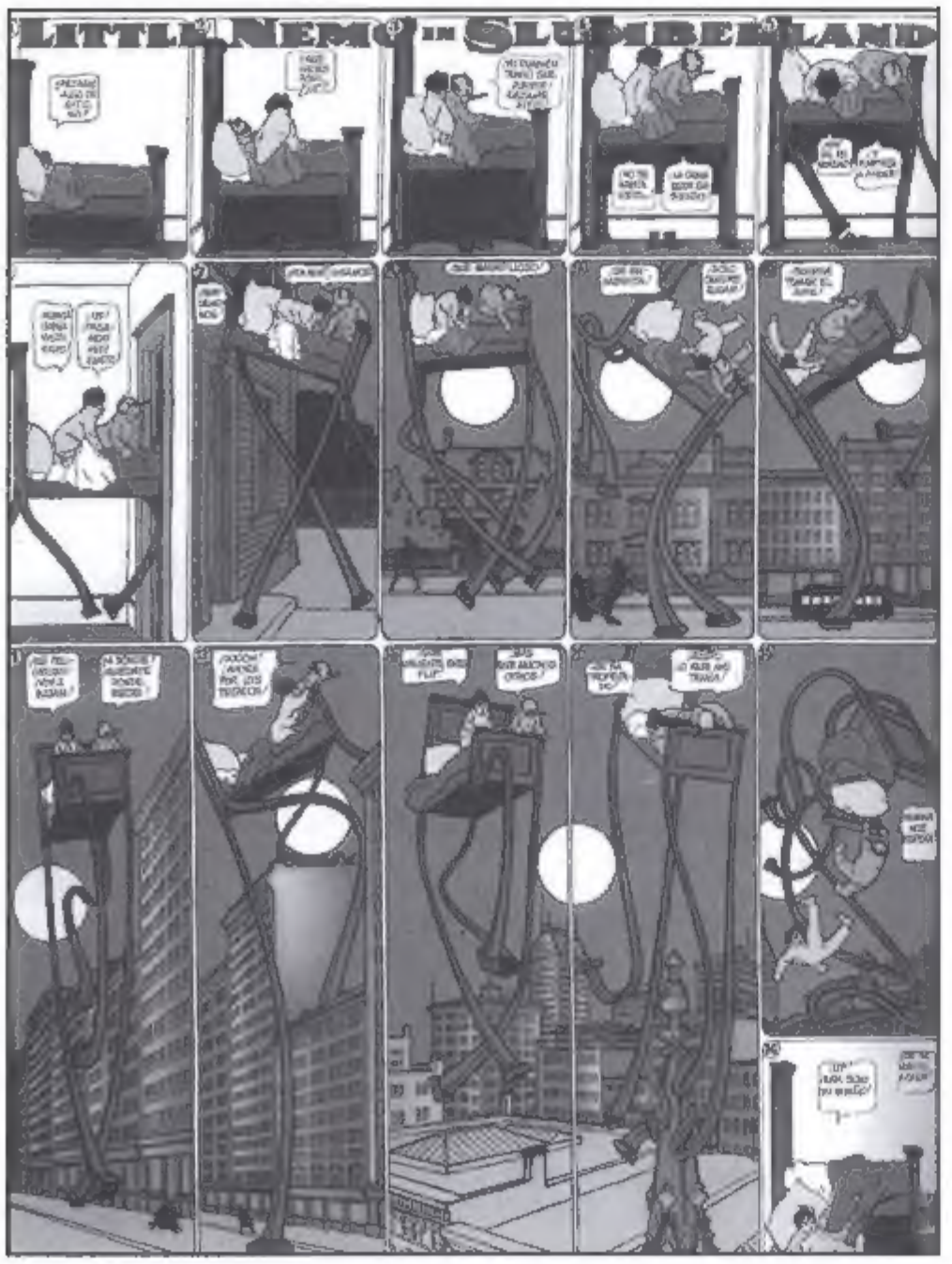
Derecha, Little Nemo (27-1-1907), *de* ***Winsor McCay***



Un vaso de agua, *de* ***Morrison y McKean***



Watchmen, *de* ***Moore*** *y* ***Gibbons***



Little Nemo (26-7-1908), *de* ***Winsor McCay***

Gasoline Alley, *de* ***Frank King***.

en las dos planchas del *Barrio* de **Giménez** nos emociona, aquí nos satura con su olor a experimento formal.

El inevitable *Watchmen*. Las VFR se usan para marcar un plano subjetivo. Asistimos a la escena a través de los ojos del personaje. Como él, permanecemos inmóviles, mientras *el comediante* va y viene desde el fondo de la habitación. La sensación es bastante convincente.

En *Rowlf*, de **Corben**, encontramos otra vez esta sensación de plano subjetivo y desplazamiento hacia el observador, con una variante: vemos cómo el tanque viene hacia nosotros. Pero, cuando nos rebasa, nos "giramos" para verlo alejarse. Algo inimaginable sin su referente cinematográfico.

Viñetas de fondo contínuo

Comencemos con otra plancha de *Little Nemo (27-1-1907)*. Ya fue mencionada por **Faustino R. Arbesú** en su estudio del nº 73 (1), así que a él me remito. Es una muestra excelente de este recurso. Los personajes pasean por ese espacio cortado, pero contínuo, con gran naturalidad.

Pero ahora quiero referirme a otra posterior, del 26 de Julio de 1908. En ella encontramos los dos tipos de figuras que estamos analizando. Se inicia con una tira superior de VFR, donde asistimos a la transformación de la cama de *Nemo*. Ésta se pone en movimiento en las tiras siguientes. Para expresar ese desplazamiento, **McCay** cambia los fondos. Primero estamos en la habitación de Nemo, luego en su jardín, avanzamos por la calle,... así llegamos a la tira inferior, donde se encuentran algunas de las viñetas más reproducidas de esta serie. En las dos primeras, McCay mantiene los cambios de fondo. Pero, en la siguiente pareja, establece una continuidad. Curiosamente, la viñeta 15 repite el fondo de la 14, casi como si **McCay** quisiera representar el trastazo a cámara lenta. La verdad es que el desplazamiento entre las dos primeras viñetas de la última tira es tan escaso, que parece que **McCay** podría haber utilizado también dos VFC. Ese salto de fondo ligeramente discontínuo a fondo contínuo resulta chocante.

Sigo con otro clásico, como es *Gasoline Alley*, de **Frank King**. La plancha es de 1931. En ella encontramos un fondo dividido en una serie de viñetas regulares, que marcan diferentes acciones, sin conexión. La división es más bien decorativa, pero ayuda a separar los distintos diálogos; veremos que esta es una de las razones más habituales para inclinarse por las VFC. Además, con ella **King** nos ofrece una descripción de todo el barrio.

Con un tratamiento similar de la página, **Rich Corben** conseguía un efecto completamente distinto. En su historieta *Bendícenos padre*, nos ofrece una auténtica demostración de dominio narrativo. Como ya se comentó en nuestro nº19 (2), el autor consigue integrar hasta cinco acciones o niveles narrativos en la plancha que reproducimos. La historieta narra el enfrentamiento entre un policía y un psicópata. A la vez, escuchamos las conversaciones de los padres del chiflado y de la mujer y la hija del poli. Aunque las andanzas del agente de la ley y el asesino discurren en paralelo, **Corben** los junta (visualmente) en ese fondo fragmentado. En off, siguen las conversaciones de sus familiares a la vez que inicia otra acción, con la discusión de unos vecinos. Hay que verlo para creerlo. Impresionante, una lección de narrativa modélica.

Más problemática parece la muestra de **Neal Adams**. En esa serie de tres viñetas que hemos

SIEMPRE ESTÁS BORRACHO EN NAVIDAD, ¡ERES UN HOLGAZÁN!
¿SEGURO QUE ALLÍ NO VIVE NADIE?
FRAGMENTADO, NO PRECISO. ALLÍ VIVE ALGUIEN QUE ES DIFÍCIL LA CONVIVENCIA
¿POR QUÉ HAN DE OCURRIR ESTAS COSAS EN NAVIDAD?
¿POR QUÉ LA GENTE NO PUEDE VIVIR EN PAZ?
¿QUIERES PARAR QUE SE PELEAN... COMO HACÍAN TÚ Y MAMÁ?
¡ME HAS ESTADO CHILLANDO DURANTE VEINTE INSOPORTABLES AÑOS, MUJER! ¡YA ME HE CANSADO!

Bendícenos padre, *de* ***Rich Corben***

La caída de unas torres (Bran Mak Morn) *de* ***Thomas*** *y* ***Conrad***

Puño de hierro, *de* ***Claremont*** *y* ***Byrne***

tomado de su *Frankestein*, el héroe parece casi un fantasma. Al mantener el fondo contínuo y mover a su personaje, sin mostrarlo entero, da la sensación de que nos falta algo. Parece que, para que el método funcione, las figuras deben ser coherentes con el fondo. Aunque, como veremos, esto dista mucho de ser una ley general.

Vean sino, las VFC de **Tim Conrad**, para una maravillosa historia de **Thomas**. En ellas tenemos al héroe, *Bram Mak Morn*, corriendo a caballo. Así como el fondo y la montura parecen encajar en las tres viñetas, su figura baila de una a otra. Aunque, como en el caso de **Adams**, la sensación es de troceamiento, aquí ese desasosiego que produce lo que no acaba de ensamblarse, es adecuado al tono terrorífico de la historia.

Efecto similar encontramos en el brujo que aparece en *Rowlf*, la espléndida historieta de **Richard Corben**. Además, combinado con otro personaje en movimiento en el fondo.

Otro gran problema que plantean las VFC son los tiempos encapsulados en cada una. En el ejemplo de **Victor de la Fuente**, *Haxtur* parece haberse desdoblado en varios personajes. Eso, o el lagarto está disecado y le gusta que le pinchen. Parece poco probable que esa bestia se quede posando mientras el héroe se ensaña con ella. Sólo lo justificaría el carácter onírico de la secuencia en la que se inscribe.

La espléndida plancha de **Byrne** para *Puño de Hierro* no presenta estos problemas. Por un lado, encontramos un ritmo de desplazamiento que parece adecuado (el guardia que se pasea); por el otro, los personajes no son seccionados por las líneas de demarcación. Además, las VFC son muy coherentes con la acción: esas dos diagonales que se cruzan (la trayectoria del guardia y la del héroe que se tira del avión) confluyen de manera espectacular en el impacto final.

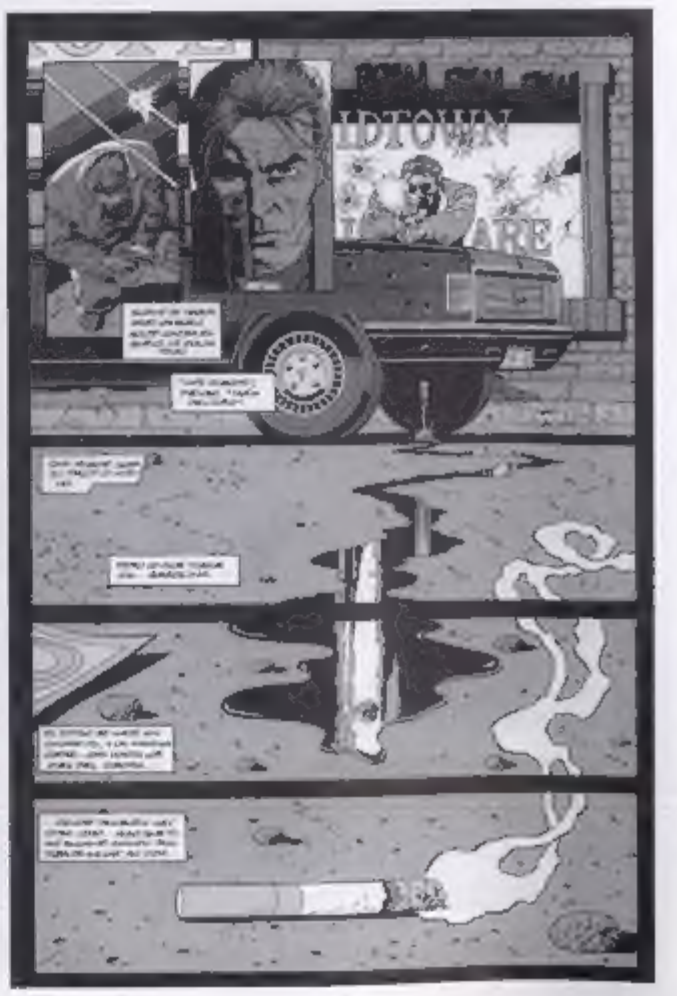
Veamos ahora varios ejemplos de **Gulacy**, uno de los autores que con mayor profusión y convencimiento ha utilizado este recurso. El primero es de la serie *Shang-Chi* y recuerda mucho a la plancha de **Byrne** (las diagonales, los dos personajes que desarrollan distintas acciones en tiempos señalados por las divisiones del fondo). Efecto similar consigue en *Batman-Presa*, en este caso con un diálogo. Para descargar la pesadez del monólogo del doctor chiflado, nada mejor que unas VFC. Nueva división en *Sabre*, con un carácter más decorativo. Debemos recordar que el procedimiento permite una distribución

Encima, Frankenstein, *de* ***Neal Adams***

Debajo, Rowlf, *de* ***Richard Corben***

Batman-Presa, *de* ***Moench*** *y* ***Gulacy***

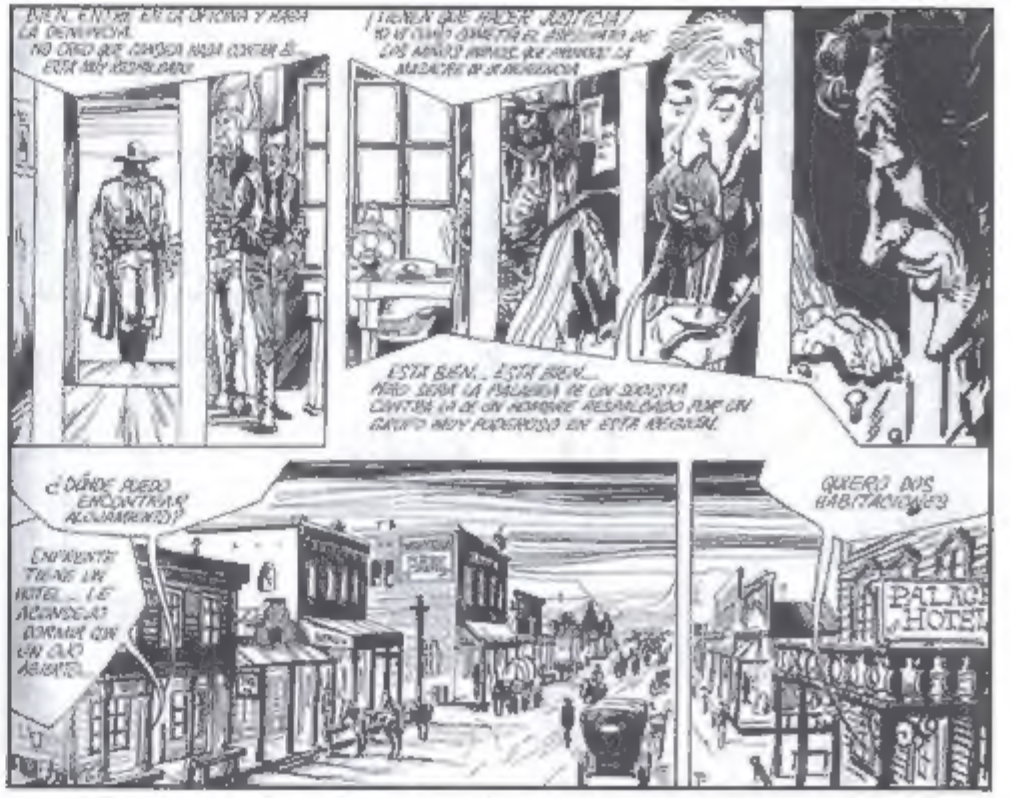
Terminator, objetivos secundarios *de* ***Robinson*** *y* ***Gulacy***



Haxtur, *de* ***Victor de la Fuente***

Encima, Shang-Chi, *de* ***Moench*** *y* ***Gulacy***

Debajo, Sabre, *de* ***McGregor*** *y* ***Gulacy***


¿DÓNDE PUEDO ENCONTRAR ALOJAMIENTO?
ENFRENTE TIENE UN HOTEL... LE ACONSEJO DORMIR CON UN OJO ABIERTO.
QUIERO DOS HABITACIONES
PALACE HOTEL

Sureño, *de* ***Faustino R. Arbesú*** *e* ***Isaac del Rivero, Jr.***

más comoda de los textos de apoyo, como se ve aquí. La última muestra es de *Terminator* y son las primeras VFC de desarrollo vertical que mostramos. Dado que leemos de izquierda a derecha, si se desea conseguir continuidad el dibujante debe adoptar la solución de **Gulacy**: viñetas horizontales que vayan de lado a lado de la página. Esto, unido al uso dramático de la perspectiva, consigue un efecto impresionante.

Volvemos a **Carlos Giménez** para mostrar otras VFC en vertical. Arriba los diálogos y debajo el silencioso efecto que producen en el protagonista y sus acompañantes. Esta plancha de *Hom* se cierra con más VFC. Los personajes no se mueven paralelos al plano del espectador sino que fugan hacia el fondo. Volvemos a encontrar un efecto similar en otra página de esta historia. Primero entran desde el fondo y, en la segunda línea, vienen hacia nosotros en lo que es casi un zoom. Saltamos del árido paisaje a los pensamientos del héroe. Podríamos citar muchas más planchas de esta historia que, como ya se comentó en su día, es una constante lección de lenguaje (3).

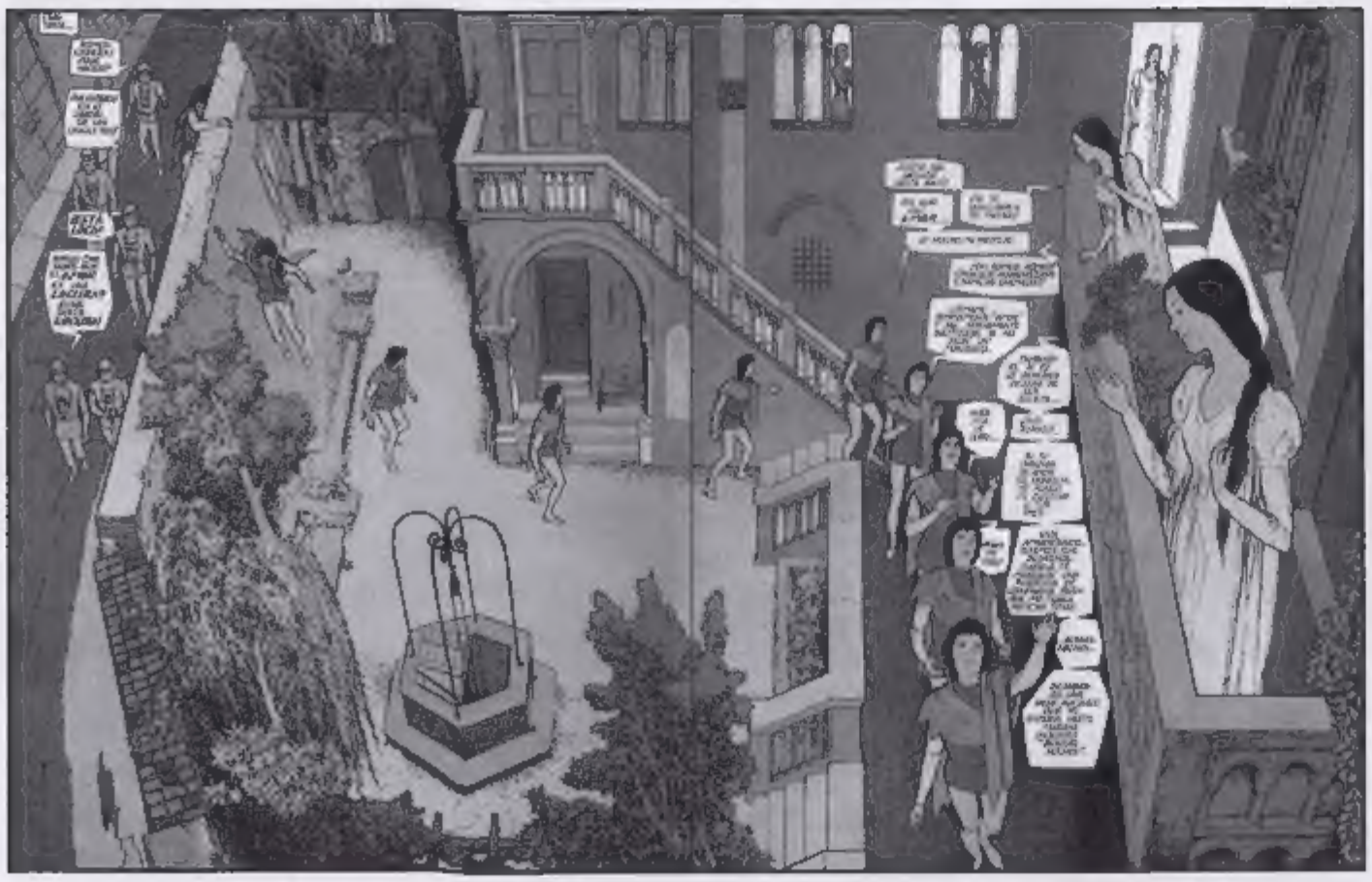
Debajo, dos fragmentos de Hom, *de* ***C. Giménez***

Seguimos en territorio nacional, ahora con una producción propia: *Sureño*, de **Faustino R. Arbesú** e **I. del Rivero Jr**. En ella encontramos varias VFC. El fragmento que se muestra presenta la peculiaridad de aprovechar parte del escenario (las rejas de la carcel) para justificar la partición. En general, se usa como procedimiento para encapsular diferentes tiempos. La tira inferior, con la perspectiva del pueblo, presenta al prota preguntando por un hotel a la izquierda y reservando habitaciones a la derecha. Es de destacar cómo los autores procuran desplazar los objetos hacia los extremos, para facilitar la sensación de paso del tiempo de viñeta a viñeta.

Retomamos el problema de los cortes con un Premio Haxtur, *Amor loco*, de **P. Dini** y **B. Timm.** La página superior arranca con una tira de VFR y luego salta a VFC. En la primera usa el efecto de *fuera de campo*, de forma que vamos viendo aparecer a los protagonistas por turnos. Son quizás esos cortes previos los que hacen que el salto de plano entero a primer plano en la segunda tira no cante tanto. Aunque no puedo evitar cierta sensación de que me falta tiempo desde que ella vuela por los aires hasta que aterriza. En todo caso, es interesante observar que los cortes siempre funcionan mejor en las VFR que en las VFC. Podemos ratificarlo con otros dos ejemplos de la misma historieta. En el primero, Batman es cortado en la tercera viñeta.

Amor loco, de **P. Dini** y **B. M. Timm.**

Shakespeare en comics, *de* ***Gianni De Luca***

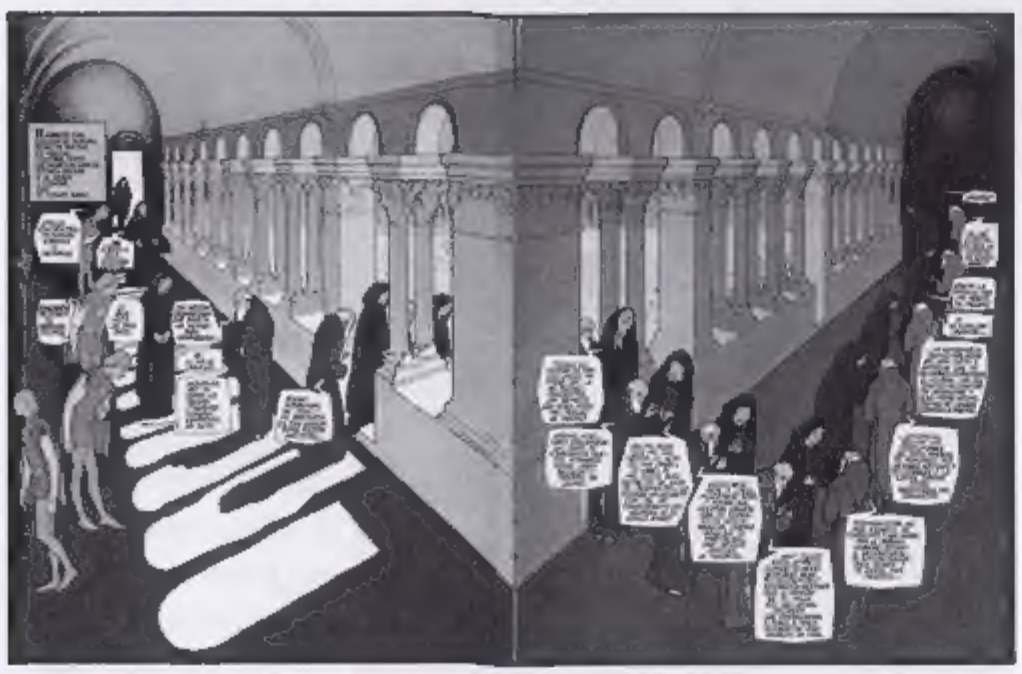


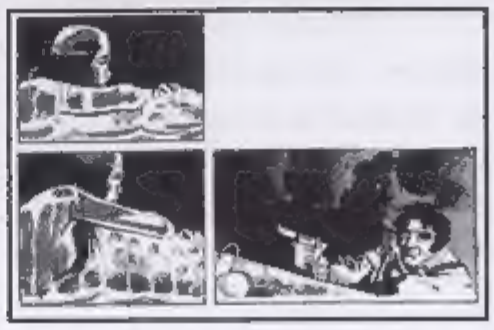
Muestras de ***Frank Miller***

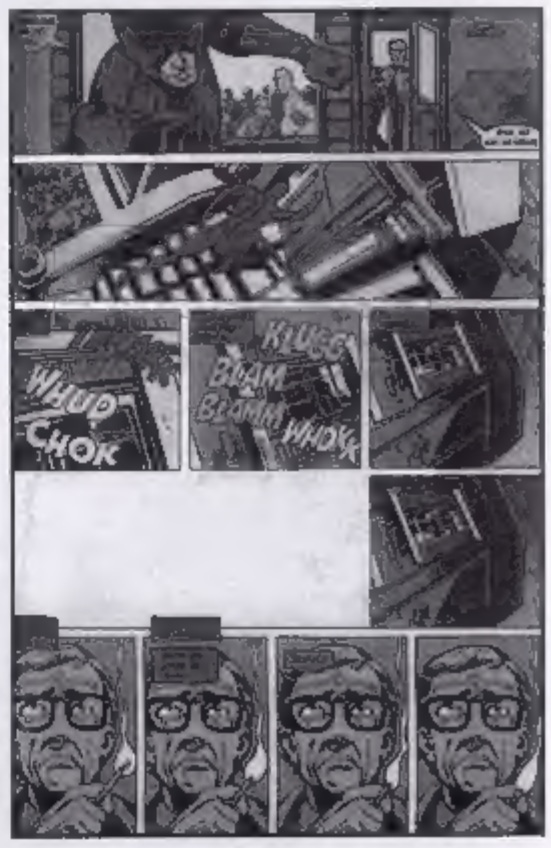
Encima, Elektra lives again

Izquierda inferior, Elektra

*Debajo,*Daredevil







Entiendo que el segundo, con el Joker completo, es mucho más creible. La verdad es que son este tipo de secuencias, tanto o más que su dibujo, lo que nos recuerda la relación de **Bruce Timm** con los dibujos animados.

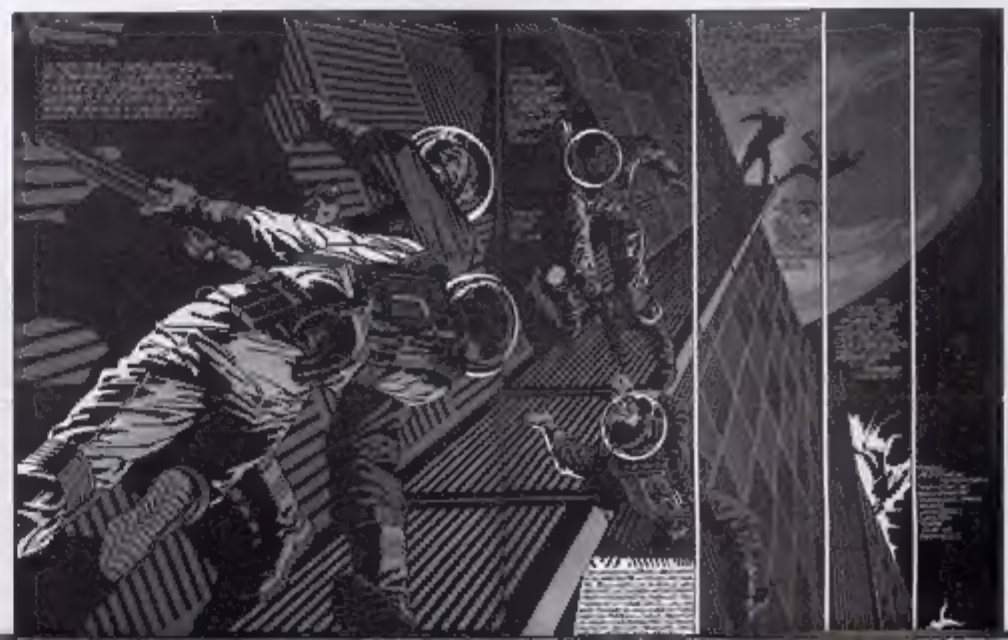
Algunas cosas raras

En este terreno se han hecho muchos experimentos. No creo que pueda catalogarlos todos, pero enumeraré los más curiosos que recuerdo.

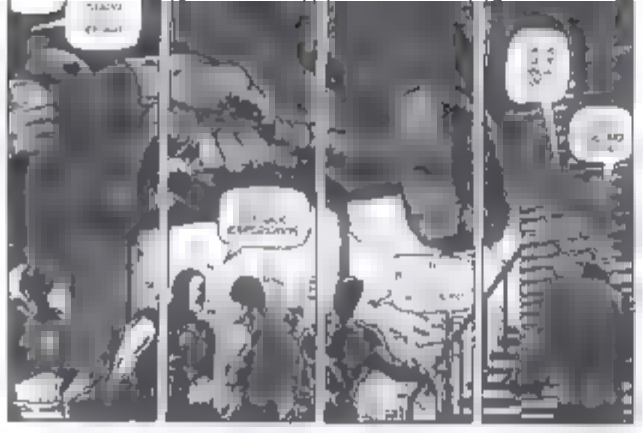
Empezamos por una rareza italiana. **Gianni de Luca** adaptó a **Shakespeare** al comic de la forma tan peculiar que aquí se muestra. La cosa no deja de tener su gracia aunque la ausencia de viñetas provoca una absoluta pérdida de ritmo. Lo vemos todo a la vez y el resultado final es teatral. Alguien pensará que, dado el caso, es adecuado. Yo no. Lo comentado respecto a la tira de *Haxtur* es válido aquí. Sin marcadores temporales, los personajes parecen clonarse y el tiempo se diluye. Aunque cada lector fabrique sus propios ritmos al leer una historieta, necesita de unas mínimas indicaciones respecto a cuales son los cortes temporales. Sin viñetas, sin esos marcadores, los momentos se mezclan y las acciones pierdan credibilidad. No niego valor a la obra de **De Luca**. Tiene un indudable atractivo visual y estético, son saludables experiencias de este tipo. Pero como historieta es nefasta.

Años después, **Miller** probó algo parecido en *Electra lives again*. Al menos, tuvo la astucia de abrir más los huecos entre sus clones, lo que lo hacía más creible. Pero insisto en mis pegas respecto al procedimiento. En **Miller** encontramos otro experimento curioso. Lo repitió en *Daredevil* y en una historieta corta de *Electra*. Consiste en utilizar el énfasis de las VFC para forzar una cierta sensación de *travelling*. En *Daredevil*, arranca con unas VFC y luego detiene la última, acentuando la sensación de espera. En *Elektra*, para la primera viñeta, antes de continuar la siguiente. En ambos casos, usa el blanco del papel para forzar la sensación de inmovilidad. Dada nuestra visión global de la página, creo que funciona mejor en *Daredevil* que en *Elektra*, donde parece un poco excesivo. En todo caso, hace tiempo que **Miller** abandonó todos estos experimentos, para entrar en el terreno de nuestro siguiente autor.

Amor loco, de **P. Dini** y **B. M. Timm.**

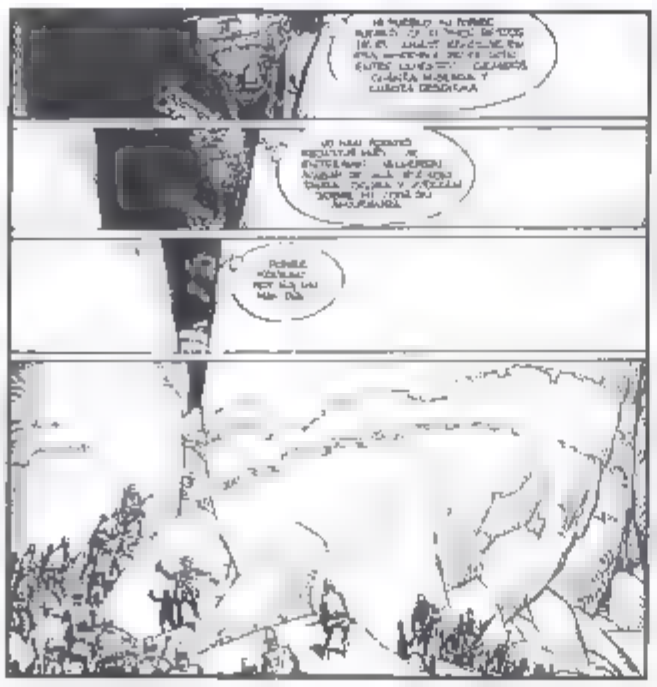


Atmósfera Cero, *de* ***Jim Steranko***



Capitán América, *de* ***Steranko***

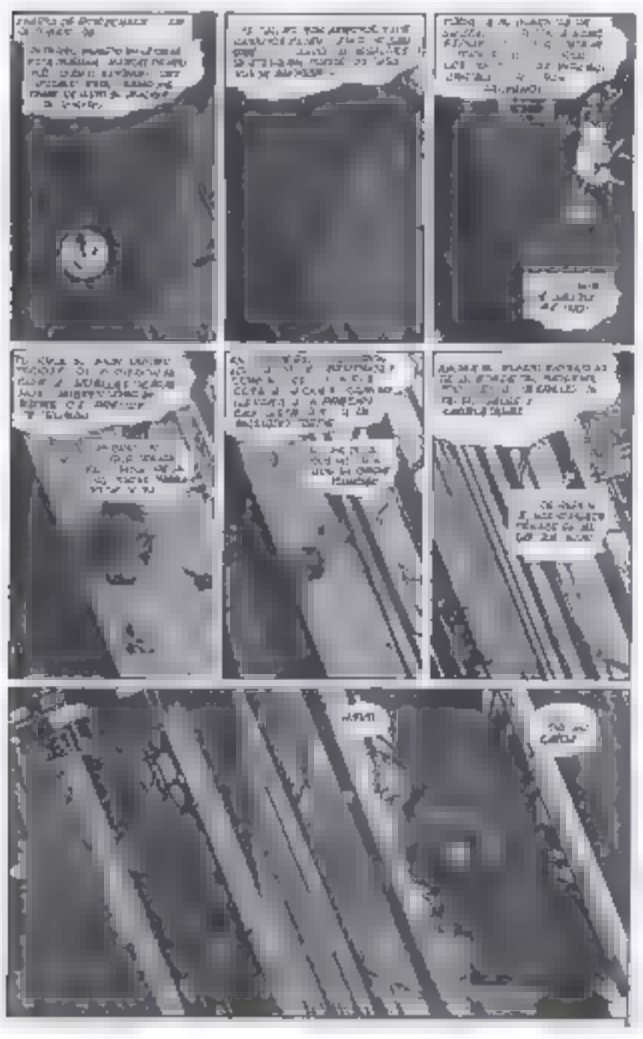
En *Atmósfera Cero*, la adaptación de la película perpetrada por **Steranko**, aparte de las impactantes dobles *splash pages*, también nos topamos con algunas VFC. La ilustración que mostramos es una doble página. En ella podemos observar el gran problema de esta obra: a pesar de tener un planteamiento aparentemente muy visual, acaba siendo literaria en exceso. La información visual es mínima (poco más de un dibujo cada dos páginas) y **Steranko** completa el relato con textos. El resultado es soporífero



Koolau el leproso, *de* ***C. Giménez***

Eso sí, con muy bonitos cromos, el uso que hace de las imágenes es realmente impactante, sobresaliente. Pero es texto con ilustraciones, no un comic. No se diferencia tanto de, por ejemplo, su *Marea Roja*, donde usa más directamente esa idea de *libro muy ilustrado*. La verdad es que, cuando repasamos anteriores trabajos de **Steranko**, como *El Capitán América*, encontramos un uso bastante decorativo de las VFC.

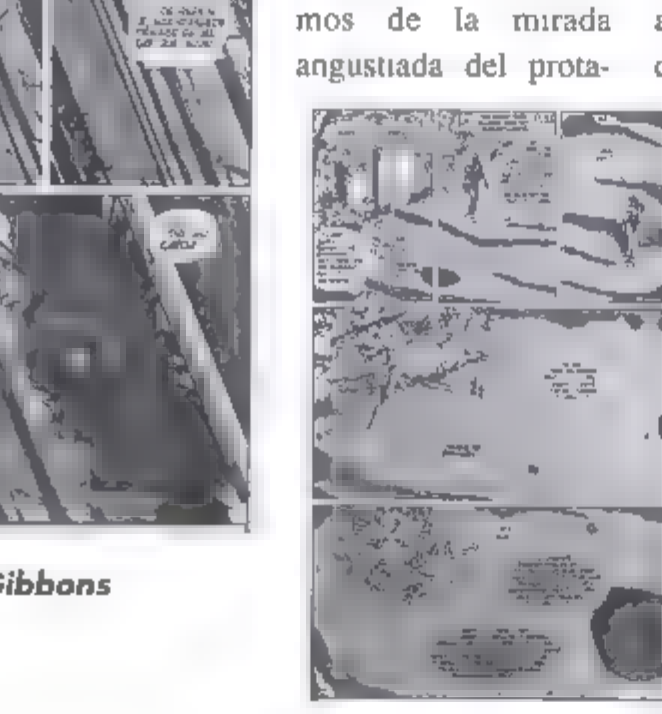
También cabría insistir aquí en la tendencia actual a abandonar los problemas de narratividad a favor de la espectacularidad de la *splash page*. No dudo de su necesidad en ocasiones (**Kubert** o **Bolland** lo demuestran), pero parece necesaria su alternancia con otros procedimientos, sino queremos que el espectáculo se transforme en aburrimiento



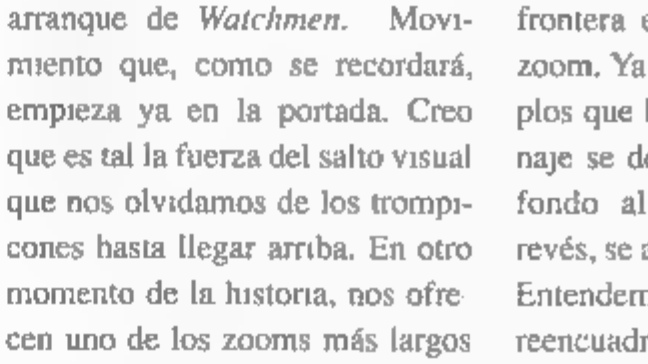
Watchmen, *de* ***Moore*** *y* ***Gibbons***

¿Atracción fatal?

Si hay una figura del lenguaje de la que el cine abusó hasta el hastío en los 70, ésta fue sin duda el zoom. En cómic, curiosamente, suele funcionar bastante bien Mantiene el problema del salto entre viñetas, que anula la fluidez natural del movimiento cinematográfico, pero, si se ajusta a la acción, se recibe una idea muy clara de lo que el autor desea que miremos. Esa sensación tenemos en el *Koolau* de **Giménez**, donde saltamos de la mirada angustiada del protagonista al motivo de su aflicción: los soldados que le rodean Resulta curioso cómo el autor se preocupa de buscar un elemento de continuidad visual en el fondo de la gruta donde se esconde *Koolau*; lo cual facilita la transición entre viñetas.



Gusanos de la tierra (Bram Mak Morn) de ***Thomas, Smith*** *y* ***Conrad***



El barón rojo, *de* ***Kubert*** *y* ***Kanigher***

Un zoom con corte duro entre viñetas es el que nos ofrecen **Moore** y **Gibbons** en su célebre arranque de *Watchmen*. Movimiento que, como se recordará, empieza ya en la portada. Creo que es tal la fuerza del salto visual que nos olvidamos de los trompicones hasta llegar arriba. En otro momento de la historia, nos ofrecen uno de los zooms más largos que yo he visto, desde la superficie de Marte hasta el espacio exterior, pasando por el muñequito de la sonrisa. Además, la secuencia se inicia con unas VFC.

Mucho más elegante es el que aparece en la ya mencionada historia de *Bram Mak Morn*, de **Thomas, Smith** y **Conrad**. Los autores mezclan el acercamiento a la cara del hombre degollado con la partida de los héroes hacia el fondo, estableciendo un lazo visual entre ellos, de gran efectividad.

Kubert nos ofrece un buen ejemplo de algo que andaría a mitad de camino entre las VFR y el zoom. Es una secuencia donde mantiene un plano subjetivo de un piloto. Dado que no está quieto, sino que avanza hacia su objetivo, la sensación final es de zoom. Es el caso contrario al que veíamos en *Watchmen*, donde el subjetivo estaba marcado por la inmovilidad del que miraba y el movimiento del personaje observado.

Esto nos lleva a una zona realmente resbaladiza, como es la frontera entre algunas VFC y el zoom. Ya en algunos de los ejemplos que hemos visto, si el personaje se desplaza en diagonal, del fondo al primer término o al revés, se acerca al efecto de zoom. Entendemos el zoom como un reencuadre, una variación en el tamaño de lo observado, sin movimiento. Pero veremos que, en muchos casos, encontramos una mezcla de reencuadre y desplazamiento del punto de vista.

Conclusiones

Resumamos algunas de las funciones localizadas hasta ahora.

Primero respecto a las Viñetas de Fondo Repetido: marcar transformaciones dentro del plano, invitar al lector a completar lo que ocurre fuera de campo, como plano subjetivo y como "máscara", que luego desvela una sorpresa.

En cuanto a las Viñetas de Fondo Continuo: dividir bloques de texto, enfatizar la sensación de movimiento sobre un fondo, mar-

Feria de monstruos, de **B. Wrigtson.** *Figura 1*
Debajo, fig 2

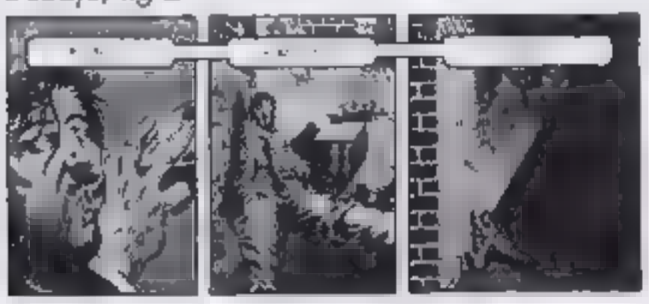


Fig 3

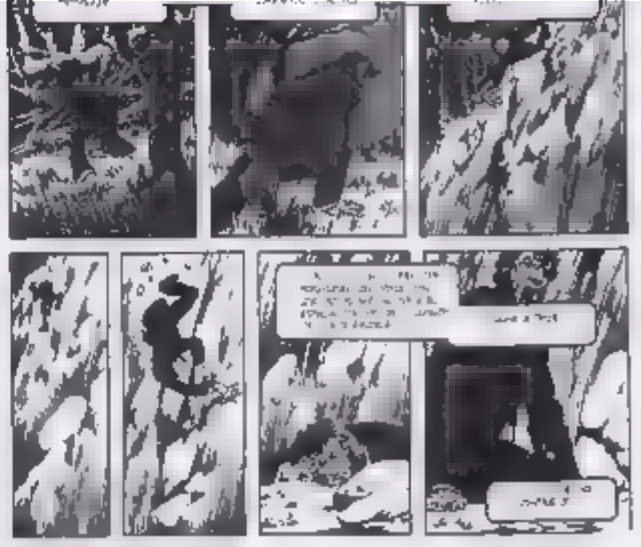
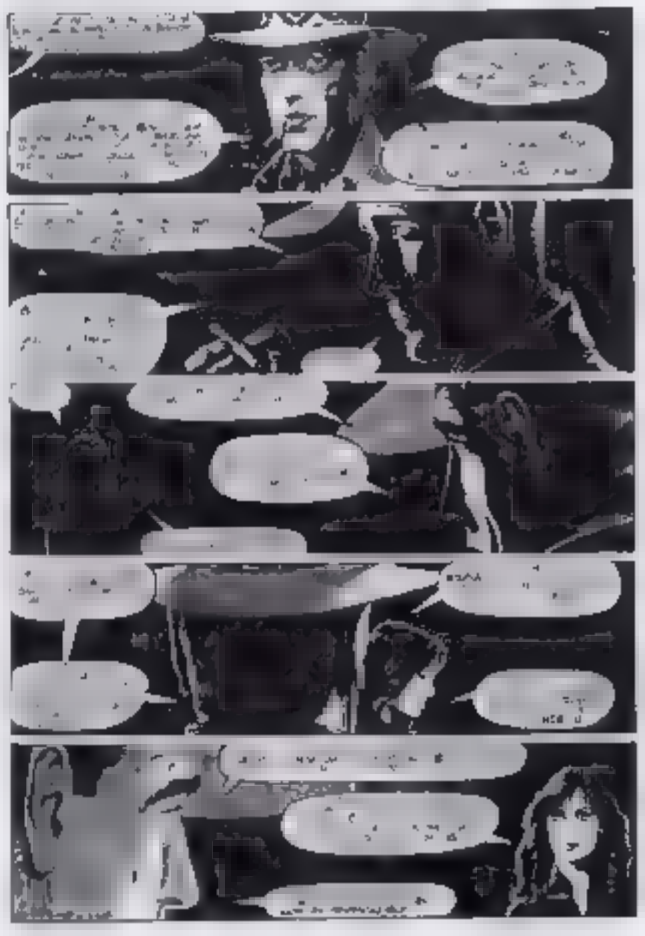


Fig 4



Yo tengo el yo-yo. . y tú la cuerda,
de ***Ralph Macchio*** *y* ***Paul Gulacy***

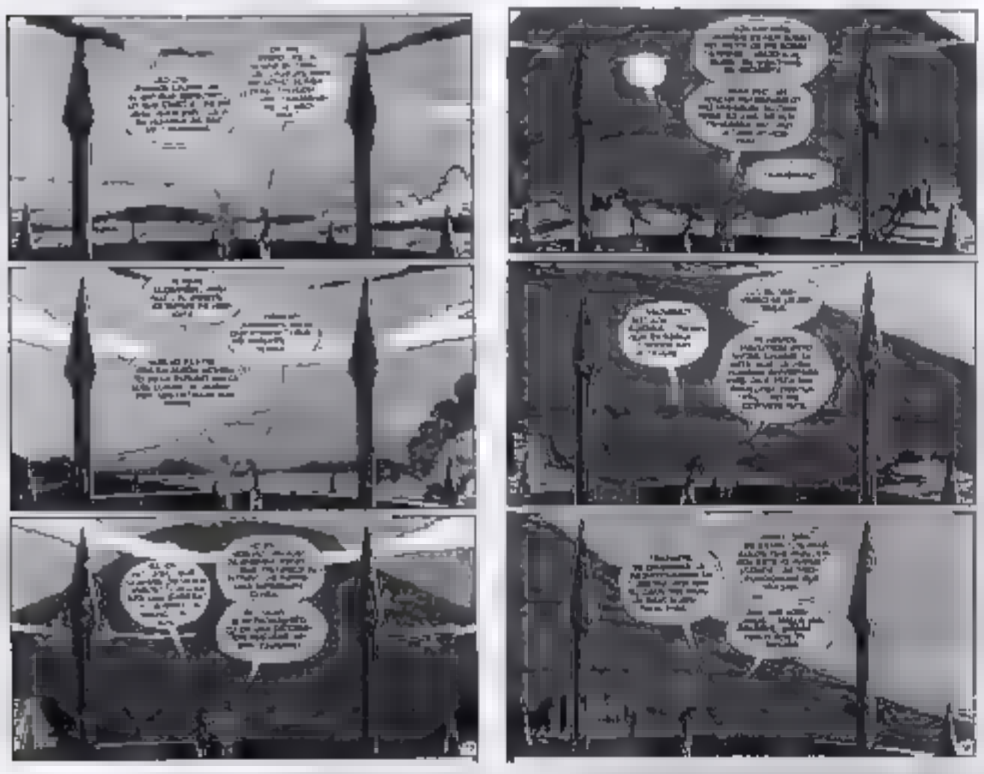
car tiempos diferentes en un mismo espacio, describir distintas acciones sobre un escenario, .. Parece clara su similitud con la *panorámica* cinematográfica, pero no sólo eso. Destaca especialmente la relación que pueden establecer entre el personaje y el fondo. Diálogo más dinámico que el del zoom, puesto que aquí suele darse un movimiento del actor, además del reencuadre. Con las VFC podemos describir con detalle un gran espacio, sin que por ello quede retenida la acción en el tiempo. En comic, como en cine, la acción es movimiento. Usando bien las VFC, podemos lograr ambos parámetros. Pero, atención, debe tenerse en cuenta el corte temporal que suponen las líneas de demarcación entre viñetas. Esto parece invalidar el procedimiento cuando se usa para desplazamientos rápidos. Más bien parece conllevar una cierta parsimonia entre acciones

Además, cabe insistir en su *naturalidad*. En cualquier otra transición, el lector se enfrenta al artificio. Aquí, la articulación entre viñetas es visual, real, por así decirlo. Ello provoca que aceptemos el recurso con agrado. Creo que es más satisfactorio que cualquier otra forma de relación entre viñetas.

Quisiera proponer ahora varios ejemplos de una obra no especialmente interesante en cuanto a su guión, pero muy rica en efectos como los comentados: *Feria de monstruos*, de **Berni Wrightson**.

Empezamos con dos zooms bastante clásicos en las figuras 1 y 2. La plancha 3 ya presenta algunas variaciones. El primer zoom nos lleva de la figura atrapada en el carromato al protagonista. El segundo surge por el desplazamiento de éste y son más bien unas VFC.

La figura 4 mezcla de forma muy poco afortunada VFC y zoom. En la tercera viñeta el héroe empieza a caer. Luego el autor prolonga la caída en las tres siguientes, alejando el punto de vista anterior. Al mantener un fondo aparentemente continuo de la 3 al final, la 4, 5 y 6 dan la sensación de que el personaje se acerca hacia nosotros, según va cayendo, no hacia abajo. Los tiempos de las dos últimas son demasiado rápidos: acaba de caer y ya se levanta. No creo que el fondo sea voluntariamente contínuo (de hecho hay zonas donde no encaja), pero lo parece. La no variación del punto de vista hace que las VFC funcionen, en este caso con resultados claramente contraproducentes. Es el riesgo que conlleva usar un fondo contínuo, con intenciones simplemente decorativas.



Watchmen, de ***Moore*** *y* ***Gibbons***

Nos movemos

Acabo con dos ejemplos que afectan al área que supongo presentará mayores desarrollos en los próximos años. Me refiero a los movimientos no lineales. Si en cine tenemos travellings circulares, resulta lógico suponer que los autores intentarán crear en sus planchas algo similar. No es fácil.

Hasta ahora hemos visto desplazamientos paralelos al plano del observador. O, como mucho, en diagonal desde o hacia el fondo. La razón es simple: el movimiento debe seguir el eje visual o nos arriesgamos a tener la sensación de que el personaje vuelve al punto de partida.

El primer ejemplo es de *Watchmen*. Allí, los autores desafiaban la tradicional inmovilidad de los fondos poniendo a sus personajes sobre una plataforma móvil. Asistíamos al cambio del escenario con una sensación de recorrido turístico realmente peculiar. Observando las planchas llegamos a una conclusión similar a la de las VFC: hay que ser cuidadoso con los tiempos. Aquí funciona por la lentitud del paseo, pero dudo que esos giros en el fondo fueran comprensibles con una acción más rápida.

El último ejemplo es nuevamente de **Paul Gulacy**. Aprovechando el pesadísimo diálogo que le escribe **Macchio**, se marca lo más parecido a un *travelling* circular que yo recuerdo haber visto en un comic. Ni así consigue que nos leamos el texto, pero el movimiento es bonito. Los problemas se sitúan, como ya he señalado, en el momento de giro, de salto de un lado del eje al otro. Pero creo que lo resuelve con fortuna. A ver si alguien más se anima. Creo que aún queda mucho por hacer.

Florentino Flórez

(1) Nº 73 *Nueva mirada a la obra de Winsor McCoy* (1997)
Faustino R Arbesú
(2) Nº 19 *Corben*
Faustino R Arbesú (1981)
(3) Nº9. *Hom, un canto a la unión de los débiles*
Faustino R. Arbesú (1978)

entrevista

JAMIE DELANO

Este autor inglés dejó constancia en Gijón el pasado octubre de por qué es uno de los guionistas más apreciados en los Estados Unidos. He aquí la transcripción del coloquio con el público asistente a una de las charlas del último ***Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias.***

Trabajo para los Estados Unidos a causa del mercado. Era muy difícil ganarse la vida escribiendo comics en Gran Bretaña, o eso veía yo, y tuve la suerte suficiente para que DC me ofreciera trabajo en los Estados Unidos, y no me negué.

Sobre si está cerrada la influencia de los mitos artúricos o celtas en mi obra, como la presente en *El Santo Maldito*, bueno, nunca descarto nada del todo. En realidad fue, supongo, una historia única. Estuvo muy influida por mi lectura de un libro de **Robert Graves**, el escritor y poeta británico. Él escribió mucho sobre mitología, y el libro que me influyó fue *La Diosa Blanca*, y recuerdo haber escrito esa historia inmediatamente después de haber leído esa obra. No soy un experto, pero sí tenía cierto interés en mitología e historia antigua.

Es muy difícil para mí recordar si hay algún personaje extraído de **Lewis Carroll** en el *Capitán Britania* porque éste fue el primer comic que yo intenté escribir, y eso fue hace quince años; pero si no recuerdo mal, la mayoría de los personajes habían sido creados por **Alan Moore y Alan Davis**, que habían trabajado juntos en la serie antes que yo. Así que, tal como lo recuerdo, cogí esos personajes y seguí con ellos, incluyendo algunos míos, pero me es muy difícil recordar cuales eran suyos, debe hacer diez o doce años que no miro un ejemplar de Capitán Britania. A menudo me es difícil recordar lo que pasó ayer, no digamos lo que pasó hace mucho tiempo.

¿Dos razones para intentar leer *Mundo sin Fin*? Locura terminal y que alguien te pague (risas) Posiblemente sea un libro muy difícil de leer, y yo era probablemente muy joven e inexperto cuando lo escribí. Es un guión muy complicado, y, en inglés, fui lo bastante estúpido para intentar inventar un lenguaje fonético para que lo hablaran los personajes, y los propios lectores ingleses lo encontraron muy difícil de entender, así que ni me imagino como resultó en la traducción al castellano.

Pero debería añadir una razón muy buena para comprar o conseguir una copia de la serie, y es observar el dibujo de **John Higgins**, que hizo un brillante trabajo intentando interpretar mi locura.

Vértigo significa mucho para mí, porque sin Vertigo yo no estaría trabajando en el comic, ya que nunca tuve mucho, en realidad ningún, interés en escribir comics tradicionales de superhéroes, habría fracasado absolutamente si esa hubiera sido mi única opción. Por eso tuve mucha suerte de que me dieran la oportunidad de escribir un personaje como *John Constantine*, inventado por **Alan Moore** durante su estancia en *La Cosa del Pantano*... Vertigo me ha dado rienda suelta para escribir el tipo de historias que me interesan, empecé escribiendo terror y de ahí me he movido a otras áreas.

Nunca he tenido ninguna presión para tratar al superhéroe de forma diferente... No puedo tratarlos de forma tradicional, tengo que mostrarlos como personas, con algo extraño en ellos, pero lo que me interesa es el mundo que compartimos y como lo percibimos. Si el medio a través del cual puedo explorar dicho mundo es algún raro superhéroe, entonces lo haré, pero mis héroes no son heróicos, les asaltan las dudas, les incapacitan, como a mí, como a todos nosotros quizás. Supongo que intento escribir una historia que me entretenga, los superhé-

roes típicos no me entretienen, los retorcidos quizá me entretengan algo, pero preferiría no escribir superhéroes en absoluto. Sin embargo, si puedo escribir algo sobre ellos que me interese, entonces espero que les interese a la gente que piensa de forma simi lar a mí.

Es posible que vuelva al personaje de *John Constantine*. Fue el primer personaje que escribí para el mercado americano y para DC, y lo hice durante cuatro o cinco años, fue una especie de experiencia personal. Fue **Alan Moore** quien de hecho creó el personaje, pero el modo en que lo dejó, cuando iba a empezar su propia serie, fue... superficial no es la palabra, pero... sabíamos muy poco sobre él, era un hombre misterioso, una especie de detective psíquico, y supuse que si iba a haber un futuro para él en una serie regular, debería haber en él algo más que trucos mágicos que le sacaran de los problemas. Necesitaba explorar el personaje, la historia tenía que ser sobre el personaje más que sobre los acontecimientos en los que se veía involucrado, y supongo que acabé un poco obsesionado por él. Durante la época en que lo escribí, hice poco más, así que tras unos cuatro años, lo dejé e intenté hacer otra cosa, pero cuando llegó la oportunidad de escribir la serie *The Horrorist*, fue como ponerse ese par de zapatos viejo que te gusta. Luego hubo una especie de fill-in tras la etapa de **Garth Ennis**, y también lo disfruté bastante, y antes o después espero que surgirá de nuevo. Es inevitable.

Es bueno ser el dueño de tus personajes, pero personalmente supongo que es muy difícil desarrollar y promocionarlos, y yo soy una persona muy vaga, no tengo cabeza para los negocios, así que me gusta tener una gran compañía que haga ese trabajo por mí. Solo soy un guionista, escribo guiones, necesito alguien que los dibuje, que los coloree, que los imprima y grape las páginas, y lo promocione, rotule, etc., etc. Por eso dejo que DC haga eso y me pague mi parte. Eso sí, cuando creo algo, me gusta tener el mejor contrato posible. Ha habido avances en ese sentido en el mercado americano en los últimos años, y debemos estar contentos por ello, pero no es ni mucho menos perfecto. Se ha dicho mucho sobre la nueva actitud de DC y los nuevos personajes propiedad de los creadores, etc., etc. pero si miras la letra pequeña en algunos contratos, verás que no todo es tan claro. Pero bueno, las cosas están mejorando, pero tampoco me preocupa demasiado.

¿El mejor dibujante de *John Constantine*? Debería decir **David Lloyd**, porque está sentado ahí delante. Todos los que han trabajado en él han aportado algo de su talento. No hay ninguna parte de *Hellblazer* que me disguste, obviamente algunas me agradan más que otras, pero no voy a decir cuales.

Lo que pasó con la línea Vértigo fue que DC tenía un montón de viejos personajes que no quería o con los que no sabía qué hacer, así que como les daba igual que se hundieran o salieran adelante... Afortunadamente, parte de los viejos lectores se adaptaron a la línea Vertigo, y bastantes de esos personajes tuvieron éxito. Ahora las cosas han cambiado, no me parece que quede alguno de esos personajes en Vertigo, como *Animal Man*, etc.

No tuve problemas para que me aceptaran *2020 Visions*, fueron muy receptivos a la idea. Tuve muchos problemas para crear un mundo tan complicado como ese, pero a los editores les gustó que los artistas implicados y yo nos hiciéramos cargo de ese trabajo.

Como ya dije, en Vertigo te dan mucha libertad, saben más o menos como pensamos y no es difícil convencerles con una buena propuesta. Nos imponen muy pocas restricciones.

Hay que decir que hay mucha confianza. Cuando has estado trabajando competentemente para una compañía cerca de diez años, son relativamente más receptivos a las ideas que cuando eres novato en escribir guiones de comic; en esta situación podrían haber puesto alguna dificultad, pero en general son muy muy abiertos.

Nunca tuve problemas con la carga ideologica de mis historias. Creo que en DC son bastante apolíticos, sólo les interesan las ventas.

Cuando volví a *Hellblazer* después de que pasaran otros guionistas por la serie, para ser honestos debo admitir que solo leí unos pocos, y sí, me gustaron. Es algo raro, quiero decir que vives muy cerca de un personaje durante muchísimo tiempo y luego decides dejarlo. Podría haber seguido de haber querido, pero esa fue mi decisión. Un personaje como *John Constantine* tiende a asumir parte de la personalidad de la persona que lo escribe. Posiblemente cada vez que toma las riendas un nuevo guionista, el personaje revela una faceta de su personalidad inspirada en el

mismo, así que se puede pensar que no es la misma persona, o que es una fase diferente de su vida. Como personas, cambiamos y evolucionamos, y los personajes también.

¿El Annual que hice para *Vampirella*? ¡Mierda! ¡Mierda! (sic). Una aberración políticamente incorrecta que posiblemente no volverá a ocurrir. Alguien de *Harris Comics*, que publica Vampirella, me telefoneó entusiasmado y me ofreció escribir una historia. Apenas había oído hablar del personaje antes, pero me dije, "¿Por qué no? Intentémoslo a ver qué pasa." Bueno, pues si alguien lo ha leído, eso es lo que pasa, pero probablemente no pasará otra vez.

No tengo constancia de que los lectores americanos pidieran más escritores británicos... Lo que creo es que un éxito llama a otro; si algo vende bien, los editores piden más. Supongo que las ventas son una prueba de la reacción de la audiencia. No sé si esta se volvió contra los escritores americanos, aunque creo que todavía hay muchos artistas y creadores americanos trabajando... Quizás algunos de los creadores británicos dejaron una huella en el mercado americano que antes no existía, pero esto no quiere decir necesariamente que se empujara a nadie afuera

No tengo ninguna preferencia por trabajar con artistas británicos o americanos; sólo prefiero trabajar con buenos artistas.

Sobre el aspecto ecológico de mis comics, bueno, me interesa el futuro del planeta, este es uno de los grandes temas de nuestra era. Supongo que como guionista intento explorar a través de mi trabajo las cosas que pasan en el mundo a mi alrededor, lo que me interesa... Aunque trabajo en un medio básicamente fantástico, mi inspiración viene de la realidad. Miro a mi alrededor y lo que veo me dice lo que quiero escribir. Luego intento distorsionar esa información real y encajarla en un comic, pero tras todo eso está el mundo, cómo vivimos en él y lo que hacemos en él.

No puedo decir mucho sobre mi trabajo actual con **David Lloyd**, porque a estas alturas aún no sabemos mucho, es una idea poco desarrollada aún. Será para *Dark Horse*, y será una extraña historia de aventuras; mucho más ni nosotros lo sabemos y no me gustaría seguir hablando de ello. Preguntadle a David, quizás él tenga algo más que decir.

No intenté seguir con lo que había hecho **Garth Ennis** en *Shadowman*. Él hizo 4 números y lo dejó, yo escribí unos pocos más y me despidieron por correo electrónico. Así que ahora me he propuesto asesinar a *Acclaim Comics*

Estoy seguro de que tengo bastantes influencias literarias, pero no conscientemente. Generalmente empiezo a escribir y me dejo llevar. Es casi imposible explicar el proceso de construir y desarrollar una historia. Cualquier cosa que me interese, o sea, casi todo, aparecerá en ella. No hay forma de explicarlo.

John Ridgway dejó *Hellblazer* tras seis o siete números, allá en 1988 o 1989, porque creyó que el material era demasiado fuerte. Me disgustó bastante porque estaba muy contento del modo en que John había estado dibujando la serie, pero yo quería escribir una historia realmente dura y áspera, y creí que él lo había entendido cuando aceptó el trabajo, pero a medida que le iban llegando los guiones parecía echarse más y más atrás, hasta que al final creo que le pedí que dibujara un striptease que seguía hasta que al final solo quedaba un esqueleto en el escenario, algo que yo no encuentro particularmente horrendo, pero él debió creer que tenía que pasarse el equivalente a tres días en una sala de autopsias para conseguirlo y dejó la serie. Yo me quedé muy triste, pero no hay resentimiento alguno.

Se me ha criticado a menudo por ser un novelista frustrado por la complejidad de mis textos de apoyo, todo lo que escribo aparece luego en el cómic. No es que intente limitar al artista con guiones rígidos, complejos o densos, sino que trato de prevenir que el artista tenga un mal día, en el que no se pueda dedicar plenamente al trabajo. Me gusta hacer guiones que un artista pueda dibujar y sean fáciles de leer, aunque siempre espero, como luego ocurre, que el artista aporte otro cien por cien a la historia; alguna vez no ocurre así, pero la mayoría de las veces, sí

Es muy difícil sorprender a un dibujante, pero me gustaría intentarlo.

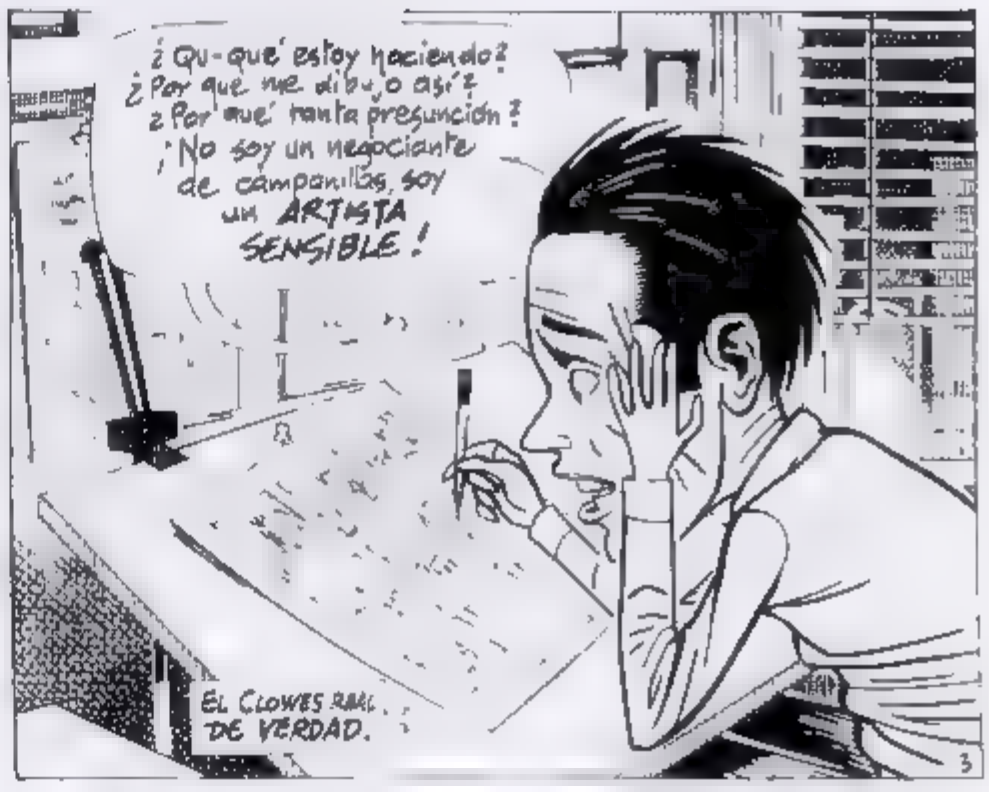
No es que me inspire en canciones para algunos de mis guiones, pero siempre tenemos esa cancioncilla sonando en la cabeza, algo casi subliminal, hasta que te vas a dormir. De forma inconsciente eso puede influir en alguna historia. Puede que otros guionistas incluyan conscientemente referencias musicales en su obra, no lo sé. Creo que durante un tiempo en Inglaterra hubo una idea equivocada de que los comics eran parte de una especie de cultura pop o cultura juvenil o algo así, pero no creo estar cualificado para hablar de ello.

TRADUCCIÓN Y TRANSCRIPCIÓN. JORDI JUANMARTÍ.

Otros artículos publicados en **El Wendigo** sobre **Delano**
Nº 56. La sangre de los reyes. *Ramón Fermín Pérez (1992)*
Nº 61-62 Self Made Animal Man. *Florentino Flórez*
Porqué me gusta "Mundo sin fin" en mil palabras *Norman Fernández (1994)*

Un BRUTO de diseño

Dentro de su línea Brut Comix, *los de* La Cúpula *nos han ofrecido* Como un guante de seda forjado en hierro, *de* ***Daniel Clowes****. Este autor fue presentado como la octava maravilla del mundo, dentro de esas campañas de propaganda a las que ya nos estamos acostumbrando. Cuando, por fin, podemos leer esas maravillosas obras traducidas, las sensaciones suelen ser decepcionantes. Con matices, esto no es una excepción a esa regla.*


¿Qu-qué estoy haciendo?
¿Por qué me dibujo así?
¿Por qué tanta presunción?
¡No soy un negociante de campanillas, soy un ARTISTA SENSIBLE!
EL CLOWES REAL DE VERDAD.

Nueva ola

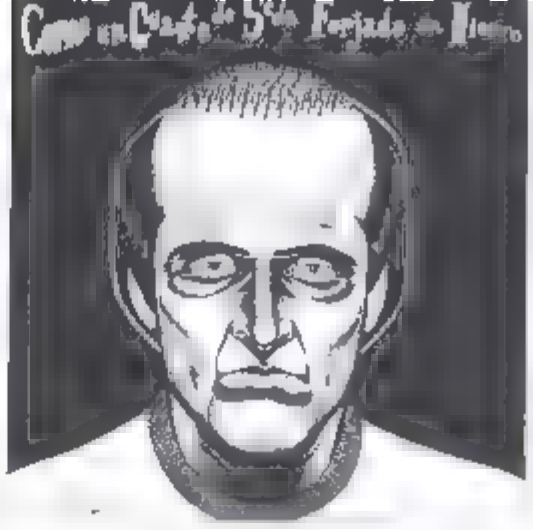
Clowes pertenece a lo que podríamos denominar nuevo underground. Recordemos que en los 60 un grupo de autores, entre los que destacan **Crumb** y **Shelton,** comenzaron a publicar comics diferentes. Esa divergencia era gráfica, con unos acabados que ensuciaban la tradición del comic de humor; temática, entrando en aspectos como el sexo o la droga, que habían permanecido al margen de los tebeos, y de distribución, creando o trabajando para pequeñas compañías dirigidas a un público minoritario pero suficiente. Con los años, hemos podido observar la poderosa influencia de este movimiento alternativo. Por un lado sobre los productos de las grandes compañías, sobre autores inscritos en los canales de distribución "normales", tan dispares como **Eisner**, el creador de *Spirit*, que confesaba el impacto que estos comics habían causado en su labor Por el otro, animando a nuevos creadores a seguir su ejemplo, trabajando en los márgenes de la industria y desarrollando historias sin concesiones. Así, desde finales de los 80, asistimos a la aparición de toda una nueva generación alternativa.

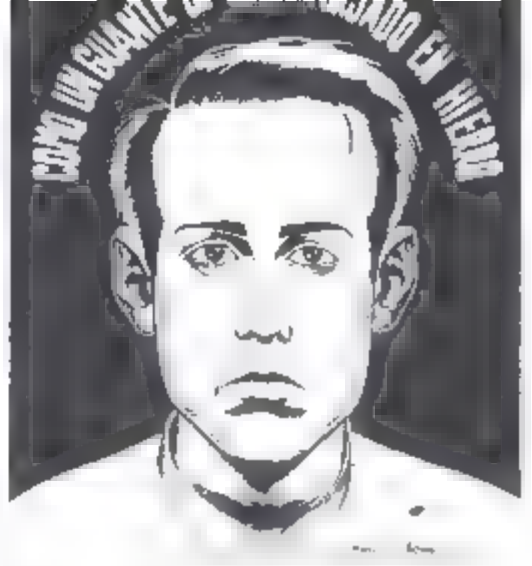
LA HISTORIA QUE...
¡DESENMASCARA UN FRAUDE DE UN MILLÓN DE DÓLARES!
VEAN
¡CHICOS RICOS QUE DIBUJAN PEOR QUE TU HERMANA DE SEIS AÑOS!
¡PROFESORES CON PASADO ARTÍSTICO QUE NO ENSEÑARÍAN A UN PERRO A LADRAR!
¡ESTUDIANTES NEURÓTICAS Y OBSESIVAS QUE SE DISEÑAN SU PROPIA ROPA!

Lo primero que reclama nuestra atención en el trabajo de **Clowes** es lo sofisticado de su dibujo. Cargado de influencias de los años 50, no sólo del comic, sino también del Diseño Gráfico y los dibujos animados, se muestra con esa aspereza de líneas que aparecían en algunas de las mejores series de la tele. Conjuga ese acabado un poco geométrico, muy limpio, con una mayor concentración por el detalle, con ligeros sombreados, especialmente para las caras que así resultan más realistas. La sorpresa surge cuando observamos que Clowes utiliza su trazo estilizado y riguroso para describir todo tipo de degeneraciones humanas. Para hablar de eso que se ha venido a llamar la "América profunda". Recuerden que nos encanta suponer que casi todos los americanos del norte están chiflados, son unos palurdos o unos asesinos de serie en potencia. Podemos mencionar aquí el trabajo de **David Lynch** y lo entenderemos mejor. *Twin Peaks* o *Blue Velvet*, fueron aplaudidos por desvelar la esquizofrenia que oculta el *american way of life*, por mostrarnos "el mundo real". Algo de eso hay en Clowes. El problema es que, al igual que le ocurre al mentado cineasta, acaba pasándose de rosca, se lia con sus propias paranoias, con la consiguiente pérdida de interés. De pasada, quisiera decir que la única película de **Lynch** que considero redonda sigue siendo la que nadie cita: *El hombre elefante*. Creo que esa rareza de su estilo encuentra ahí un justo equilibrio que, además, consigue emocionarme. Pero, claro, es demasiado clásica para muchos.

Vertigo

De entrada, el mundo de **Clowes** no está exento de fascinación. Películas pornográficas sin desnudos, un personaje con langostas en las cuencas de los ojos, marcas misteriosas que nos hablan de extrañas conspiraciones, una camarera con aspecto de patata (literalmente), un perro sin orificios corporales, etc., etc. Su visión del mundo es siniestra y opresiva. La gente es mala, el amor siempre sucio y se suceden los asesinatos y los vómitos. Es un





tebeo, como ahora se dice, "con atmósfera". La cuestión es que, cuando se avanza en su lectura, descubrimos que poco más hay. La intriga se disuelve en sucesivas complicaciones y uno acaba descolgándose del relato. Un ritmo vacilante y una historia que no va a ninguna parte tienen la culpa.

Sería injusto negarle méritos a **Clowes**. Su personal mundo es tan atrayente como, en ocasiones, difícil de soportar por lo deprimente y cercano. Pero de ahí a proclamar su genialidad fuera de toda duda, como han hecho muchos, hay unos cuantos pasos. Como lector, considero que Clowes comete un error imperdonable: crear expectativas que luego no satisface. Los dos primeros volúmenes son cruciales en este sentido. Todo gira en torno al suspense. Seguimos al protagonista mientras éste descubre los hilos de una trama cada vez más compleja, donde los detalles más nimios parecen interrelacionarse. Pero, repentinamente, el autor parece desentenderse de su propio relato y, en lugar de ofrecer una conclusión coherente, lo embarulla aún más todo y se inclina por un final perfectamente absurdo. Obviamente, **Clowes** está en su derecho de hacer esto. Pero yo, como lector, también puedo sentirme enfadado. No porque el desenlace sea absurdo, sino porque nada substituye al suspense

como motor de la historia. Ya han sido muchos los autores que han criticado la sobrevaloración del suspense como hilo conductor de las narraciones, subrayando otras alternativas existentes, como por ejemplo la tensión psicológica de los protagonistas, la distancia entre lo real y los deseos interiores. Clowes podría haber interiorizado las preocupaciones de su "héroe" o profundizado en los secundarios. Pero no hace nada de eso. Tan sólo aumenta su galería de freaks hasta la extenuación. El "ambiente" se come la historia. Con esas premisas, su tebeo dura cinco volúmenes como podría durar cincuenta. Como su protagonista, permanecemos ajenos a lo que sucede. La fascinación que produce lo raro, lo ajeno, se mantiene al principio. Luego, deja de funcionar

Personalmente, me quedo con el **Clowes** del relato corto (donde es más improbable equivocarse con el ritmo y más fácil elaborar una estructura coherente), especialmente el del humor ligero e irónico. En esa línea, lo mejor que le he visto es su sátira sobre las escuelas de Arte, aparecida en el especial Underground de El Víbora. Si se quieren reir un buen rato con la descripción más realista que recuerdo de las enseñanzas artísticas, léanselo. Se nota que a Clowes le tocó sufrir a esos "profesores con pasado artístico que no enseñarían a ladrar a un perro" Esto me da pie para señalar una coincidencia entre el trabajo de **Clowes** y el de otros underground clásicos, como **Crumb** o **Shelton** su humor. Incluso en los momentos más ácidos, el movimiento alternativo americano suele ser muy vitalista, muy humorístico. En más de un caso, algunas de las historietas cortas de complemento que aparecían en los álbumes, eran mucho más redondas que su siniestra obra larga. Porque estaban matizadas por una ironía que nos podemos creer. No sólo las que tienen guión de **Bagge**, sino también las firmadas por él, como *Un día cualquiera* o *El paseo*. Especialmente, en esta última creo que consigue muy bien esa sensación que parece buscar en *Como un guante de seda forjado en hierro*. Esa mezcla entre una realidad cercana y a la vez, terriblemente ajena. Aquí, es la introducción de la autoironía la que nos permite entrar en el relato. Un relato muy cruel, con un humor muy negro, dicho sea de paso.

Las conclusiones, por tanto, nos remiten a un autor que está lejos de los niveles de genialidad que se le atribuyen, pero no exento de interés. Personalmente, volveré a leerlo si nos ofrecen más material suyo. Ya veremos.

FLORENTINO FLÓREZ

A la izquierda,la escena de la carta en la página 11. Ella tira la carta a la papelera, pero sostiene otra en la mano. Vemos la carta en la papelera Ella tiene una carta abierta en la mano. Parece que tira el sobre. Pero no. recoge la primera carta y la abre
¿Alguien lo ha entendido a la primera?

El blues de Juillard

***André Juillard** es conocido entre nosotros como el dibujante de la serie* Las siete vidas del gavilán, *con guión de* **Cothias**. *Este relato histórico alcanza casi la decena de álbumes y la mejoría de sus dos últimos episodios ha coincidido con la publicación de* Diario azul, *donde* ***Juillard** aparece como autor completo, firmando la historia y su escenificación.*

La obra difiere de la mayoría en el planteamiento de la acción No se nos ofrece un relato lineal, sino un encadenado de secuencias, con diferentes perspectivas sobre los mismos hechos, juegos temporales, con avances y retrocesos en la narración, un final "abierto", etc. La voluntad del autor por recorrer caminos ajenos a un relato convencional queda clara sobre todo en dos aspectos: el desplazamiento de la atención de un personaje a otro, con lo cual socava la tradicional autoridad del "protagonista" (la protagonista, en este caso). Y el abandono de una explicación que satisfaga al lector. Aunque la parte final se estructura como un puzzle de testimonios que reconstruyen el pasado, estos no consiguen reconstituir éste por completo; así, el lector comparte las dudas (y la ignorancia) de los "actores".

La sensación es agridulce. No estamos ante una obra tan redonda, existencialista y plena de significados como algunos han querido ver. Es más bien decepcionante. Pero tiene cualidades y no pocas. Veamos

Ya conocíamos al *Juillard* dibujante y aquí no nos defrauda. Mantiene su bella frialdad característica.; con su línea clara delinea superficies con distante elegancia; destacaría su trabajo con los grises, tan cortantes y medidos como sus fondos. De su trabajo "histórico" hereda el gusto por los escenarios rigurosamente definidos. No hay una línea de más, pero tampoco de menos. Es detallista, sin resultar cargante. Además, entra en una serie de secuencias más visuales de lo que es habitual en él. Aparecen muchas viñetas donde lo que cuentan son las miradas de los protagonistas, los silencios, los tiempos muertos. Señalaría la escena de la pelea entre los dos amigos, vista desde los ojos de Elena (pag 60 y 61) o la visita de Armand a Louise (pag. 22 y 23). Pero a su narrativa le pasa como al dibujo: es correcta, elegante, pero un poco distante. De hecho, abundan los momentos de confusión, como cuando ella no se decide a leer las cartas de Armand (pag. 11) y de excesiva parsimonia en la planificación, como casi todos los diálogos.

Su guión, al igual que el dibujo, presenta una estructura aparentemente impecable pero, a poco que se rasca, uno encuentra muy poco debajo. Quiero decir: creo que el álbum de **Juillard** tiene atractivos, pero son precisamente sus virtudes las que finalmente más nos defraudan. En general, los saltos que da el relato en toda la primera parte nos enganchan. Louise pasa de un admirador a otro con una serie de elipsis que nos obligan a permanecer atentos. La aparición del diario es otro buen golpe de efecto; Juillard retrocede para mostrarnos lo que ya nos había contado, desde una perspectiva diferente. Pero luego todo suena a mal cocinado. Hay una investigación que no acaba en nada. El abandono de Louise no es comprensible (¿Los Principios?), como no lo es que vuelva al final. La aparición de Elena está un poco traida por los pelos,... Y, sobre todo, el autor no hace nada por sus personajes. Y eso es lo que, como lector, hace que me sienta más estafado. Parece preocuparle más su juego con la estructura del relato que la historia y sus actores en sí. Difícilmente podría hablarse de existencialismo si no hay existencia, si lo que se nos muestra son marionetas que desempeñan un papel en un juego. Un juego bien planteado, no lo niego. Pero distante. Distante porque **Juillard** deja a sus héroes justo cuando empezábamos a conocerlos, a interesarnos por ellos. Alguno entenderá que esa distancia es una metáfora sobre el absurdo de las relaciones humanas. Yo no

FLORENTINO FLÓREZ

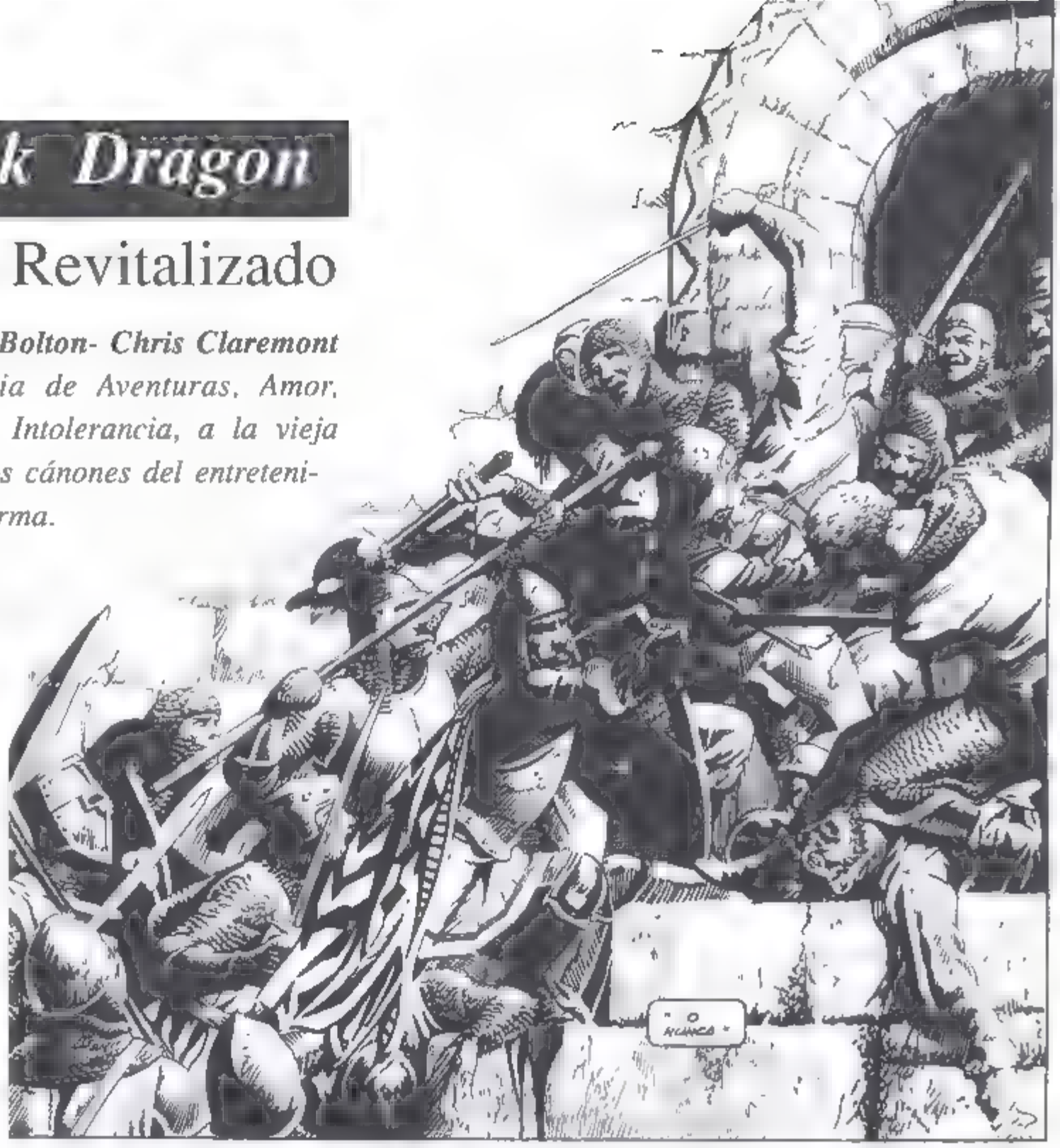
AH EL AZAR
¿VE ESA FOTO? UNO NO PUEDE POR MENOS DE CELEBRAR LA SUERTE QUE TUVO DOISNEAU AL ESTAR EN ESE BAR EN ESE MOMENTO PRECISO PARA PODER CAPTAR ESA ESCE NA...
S

Nota.
Para los que gustan de estas pijadas, les ofrecemos la foto de ***Doisneau*** *de la que hablan los protagonistas en la página 21*
Por otro lado, en la 48, Victor habla de ***Westson***, *en la viñeta 4. En la primera viñeta, vemos en el catálogo que se refiere a* ***Weston***, *otro famoso fotógrafo. Siendo éste uno de esos pocos tebeos donde se alude a la fotografía, podían haberlo cuidado un poco más, la verdad.*

The Black Dragon

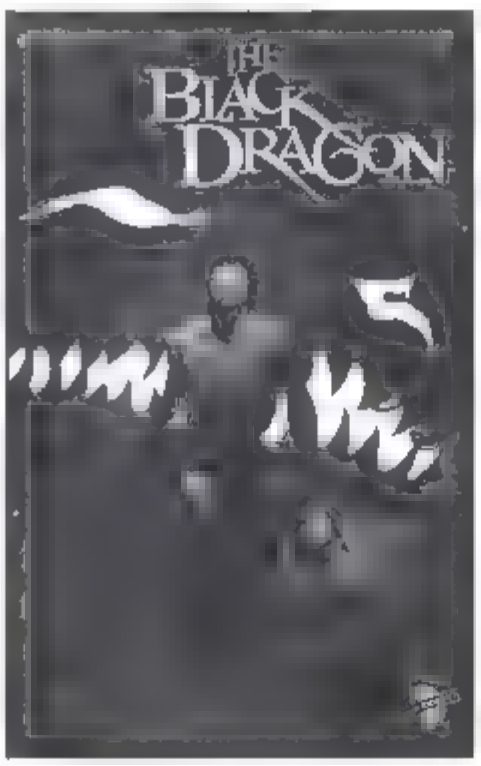
Un Medievo Revitalizado

Chris Claremont -Jonh Bolton- Chris Claremont *han creado una historia de Aventuras, Amor, Idealismo exacerbado e Intolerancia, a la vieja usanza, como mandan los cánones del entretenimiento en su más pura forma.*



Recorrer las páginas, los textos y los dibujos de ***The Black Dragon*** es encontrarse sumergido en el oscuro medievo, inmerso en los viejos relatos de caballería, magia, brujería y viejas pasiones, mas allá del bien y del mal, por encima de la vida y la muerte

Nunca entenderemos cómo, con toda la bazofia que se publica en España, esta bella y entretenida obra ha permanecido durante tres lustros sin ser editado en nuestro país *Marvel Comics* fue la primera en publicar esta historia en 1985. Nosotros hemos tenido que esperar a que *Dark Horse* la reeditara en 1996 para que por fin *Planeta DeAgostini* se animara. Los dirigentes y asesores de esta tenían que conocer -o deberían- su existencia ya desde los lejanos tiempos de su nacimiento. Hoy, 13 años después de su primera edición, hemos tenido el placer de disfrutar de su lectura y seguimiento visual. ¿Cómo es posible esta tardanza?, ¿ha sido la ceguera de editores o asesores?, o quizás se deba a que el mercado español de comics ha sufrido un receso imperdonable que lo ha llevado a un irritante infantilismo, incapaz de asimilar otra cosa que no sea una continuada sucesión de "golpizas" y "batacazos". Nos inclinamos por esto último y en ello hemos de confesar un sincero "mea culpa" todos los que de alguna manera estamos inmersos en el mundo del comic Pero seamos honestos y sigamos con cuidado el "camino de baldosas amarillas", perdón, de asesores amarillos y aspirantes a tal oficio, tan empeñados ambos en vocear las bondades de sus (potenciales o reales) benefactores, los editores. Al final nos encontraremos en un mundo editorial del comic en el que "nunca jamás" deberíamos de haber entrado. Otra cosa que hay que agradecer a *Planeta* es lo "cuidado" de la edición, la unión de un papel de mala calidad con el descuido en la impresión hacen que en muchos casos el trabajo de **Bolton** -auténtica labor de orfebrería- quede reducido a un triste remedo, un amasijo de líneas medio borradas y negros desvaidos en lo que nada destaca. No deja de llamar la atención que hoy, cuando cualquier nadería se envuelve en formatos deslumbrantes, llegado el momento de editar un producto que por su calidad justifica (más aun: exige) una presentación cuidada, volvamos a los viejos y alegres tiempos del papel de estraza.



ASÍ SE HACEN LOS BUENOS RELATOS CON IMAGENES

En primer lugar se necesita una buena historia, que cuente algo interesante, atractivo, que nos transporte a mundos creíbles, reales o imaginarios, que genere un climax capaz de conmovernos, de hacernos partícipes de angustias, bondades y miserias. Una vez que esto se tiene hay que estructurarlo en forma comunicativa, secuenciada y amena. Aquí interviene el guionista, que en el caso que tratamos también es el autor de la historia Finalmente entra en juego el dibujante, que todavía está facultado para destrozar una buena historia, un buen guión o, como en el caso de **Bolton**, con su estilo y forma de narrar hacer que lo que son unas letras escritas en unas cuartillas, con mucha fortuna en el caso de **Claremont**, se transformen en imágenes comunicativas, reconocibles, secuenciadas, bellas, narrativamente correctas y adecuadas con la historia y el guión que cuentan. Imágenes que, al ser construidas, su autor no sólo se pregunte por el *Cómo Hacerlo*, sino también por el *Porqué Hacerlo*, en función de que debe de utilizar un determinado plano, encuadre, angulación o estilo de línea, de lo que se ha dado en llamar -de forma errónea- "estilo de dibujo". El dibujo no sólo es línea, también es todo lo dicho anteriormente: plano, angulación, etc. **Bolton** ha elegido un estilo que se adapta como un guante de goma a la historia de **Chris**, a su guión, proporcionándole a la puesta en página, en viñetas, toda la credibilidad, la comunicación y

el atractivo que un dibujante puede ser capaz. **Bolton** y **Claremont**, Claremont y Bolton, han logrado una obra importante dentro del Realismo Fantástico, en el género de Espada y Brujería, en el Histórico, en el Comic.

El guión: No a los Nacionalismos Exacerbados

Época: dominación del pueblo Sajón, predominante en la isla de Britania, por la conquista Normanda y la implantación de la dinastía *Plantagenet* (la de **Ricardo Corazón de León**, **Juan** y demás familia). **Claremont** nos presenta estos turbios tiempos con notable habilidad, entrecruzando los acontecimientos históricos con una lucha mágica entre el bien y el mal, llevando este último del lado de los intransigentes, de los resentidos, de los que nunca se han sentido integrados en ninguna parte y ponen su odio, sus frustraciones, como bandera de unos ideales exacerbados que sólo buscan la destrucción de aquellos que, en su deformación enfermiza, ven como causantes de todos sus males. ¿Les suena a algo reconocible?, a nosotros sí.

Claremont ha creado una historia de problemática actual, vigente, en clave de historia medieval y magia celta, con sus amoríos, bondades y flaquezas, presidido todo ello por el enfrentamiento , espiritual y Fantástico, entre los viejos dioses y el nuevo Dios Único del cristianismo, más prosaico y menos convencido de su propia magia, de su procedencia ultrahumana. A través de la misma nos lleva a los nacionalismos, a los integrismos, a cómo los más puros ideales se corrompen y degeneran y, al final, los más conscientes se percatan del enorme error que han cometido al anteponer esos "ideales" a la humanidad, a la bondad, al perdón y al olvido. Encerrados en su único, exclusivo y excluyente mundo, se alimentan de las heces de su odio, no viendo más salida que la destrucción de todo aquello que se les opone. Es el caso de *Edmund* y *Anne*. Anne se percata de sus errores y quiere rectificar, pero Edmund sigue alimentándose de sus heces, odiando y tratanto de aniquilar por los medios más ruines a sus oponentes, hasta su último suspiro.

El Dibujo

Bolton nos cuenta la historia con un grafismo clásico, emparentado con el de **Hal Foster** y, quizás más, al del **Al Williamson** de las historietas medievales de la *E.C.*, también con el de **Reed Crandall**, pero utilizando un montaje de página más moderno, más próximo a la dinámica de los comic-books. La otra gran fuente en la que bebe Bolton es la típica ilustración Victoriana, de hecho uno de los grandes atractivos del Bolton de estos años es el aspecto "anacrónico" de sus dibujos, lo que, en el mundo del comic-book, le convertía -al menos, a nivel de trazo- en alguien único e inconfundible. Con el tiempo su estilo se fue "modernizando" -vease la saga de *Man-Bat*- y aunque indudablemente ganó en algunas cosas, en intensidad dramática por ejemplo, perdió buena parte de ese sello personal que lo hacía único. **Bolton** no utiliza tramas, todo lo hace a base de plumilla, sabe perfectamente cuando debe de utilizar una viñeta pagina con el objeto de describir ambientes y situarnos donde el guión requiere, otro tanto ocurre cuando la historia pide otro tipo de plano y encuadre. Los personajes son reconocibles en todo momento y posición, lo que no es poco. Siempre sabemos quien es quien, a pesar de togas y armaduras. Otra cosa destacable, es la diferencia que ha sabido crear con el dibujo entre el mundo de la realidad y el de la magia, el primero es descrito de forma muy realista, con abundancia de tramados a pluma y fuertes contrastes, en el segundo por el contrario todo es mucho mas etéreo, casi puntillista, sin tramados ni contrastes violentos, sólo las finas líneas negras sobre el blanco del papel. En resumen, un trabajo concienzudo, meticuloso, de orfebre, que se ve justamente recompensado por el óptimo resultado de la obra.

La Sorpresa de la Temporada

Si bien el trabajo de **Bolton** es un auténtico regalo para los sentidos -y podría haberlo sido aun más, de haberse puesto un poco de cariño en la edición -que nos reconcilia con la concepción del comic como artesanía, en el sentido más noble del término, lo realmente sorprendente de ***The Black Dragon*** es la aportación de **Claremont** y lo es porque nos muestra una faceta de este autor que no sólo no conocíamos, sino que ni siquiera sospechábamos.

Cuando a finales de los 80 se produce la eclosión de los guionistas británicos en el comic book americano, los seguidores de este medio nos quedamos realmente sorprendidos por sus aportaciones temáticas, bastante ajenas hasta el momento al comic: la utilización de mitos y leyendas europeos, los guiños culturales, las preocupaciones sociales -la mayoría de ellos hacían alarde de un anti-Tatcherismo visceral- y, como elemento más característico, una gran atracción por los aspectos más sórdidos y escatológicos de la existencia. Siempre creímos que **Moore** había sido la punta de lanza de esta corriente y que después habían venido **Gaiman**, **Delano**, **Morrison**, **Talbot**, y tantos otros... pero hete aquí que de pronto llega ***The Black Dragon*** y nos rompe todos los esquemas, pues todo esto ya estaba -hace la friolera de 15 años- en **Claremont**, un guionista que, aunque de origen inglés, siempre habíamos considerado como uno de los exponentes máximos del comic "típicamente americano".

En el 89 se publicó una extraordinaria historia -premiada con un *Haxtur*- titulada *El Santo Maldito*, obra de **Jamie Delano** y **Bryan Talbot**; bien, ***The Black Dragon*** podría ser una versión de dicha historia, ahí están todos los elementos: la ambientación histórica concreta, la mezcla de elementos fantásticos y reales, la compleja personalidad de sus héroes y villanos, de hecho *De Valere* podría ser un avatar de tan peculiar "santo", que al fin ha encontrado el momento apropiado para llevar a la práctica sus planes. Pero, insisto, aunque a nosotros nos parezca lo contrario porque la conocimos antes, porque se desarrolla en un momento Histórico anterior...- lo cierto es que la historia de **Claremont** es casi cinco años anterior a la de **Jamie Delano** y en ella está ya todo lo que va a caracterizar a la "escuela inglesa", salvo quizás la atracción que la mayor parte de estos guionistas parecen sentir por lo sucio y lo enfermizo. **Claremont**, por el contrario, con la ayuda inestimable de **Bolton**, nos proporciona una visión "bella" del medievo, incidiendo en los aspectos heróicos y nobles, aunque no puede evitar ciertas "peculiaridades" muy inglesas, por ejemplo la devastadora pasión que *De Valere* siente por su antiguo amigo y principal obstáculo a sus planes. No creo que nadie pueda considerar hoy una relación de este tipo -homosexual- como algo anormal, pero el riesgo de que resulte "traída por los pelos" es, por el contrario, bastante grande; pensamos que **Claremont** sale con bien de la empresa y el amor de *De Valere* por su enemigo no es un "postizo", sino algo que lo humaniza y lo ennoblece.

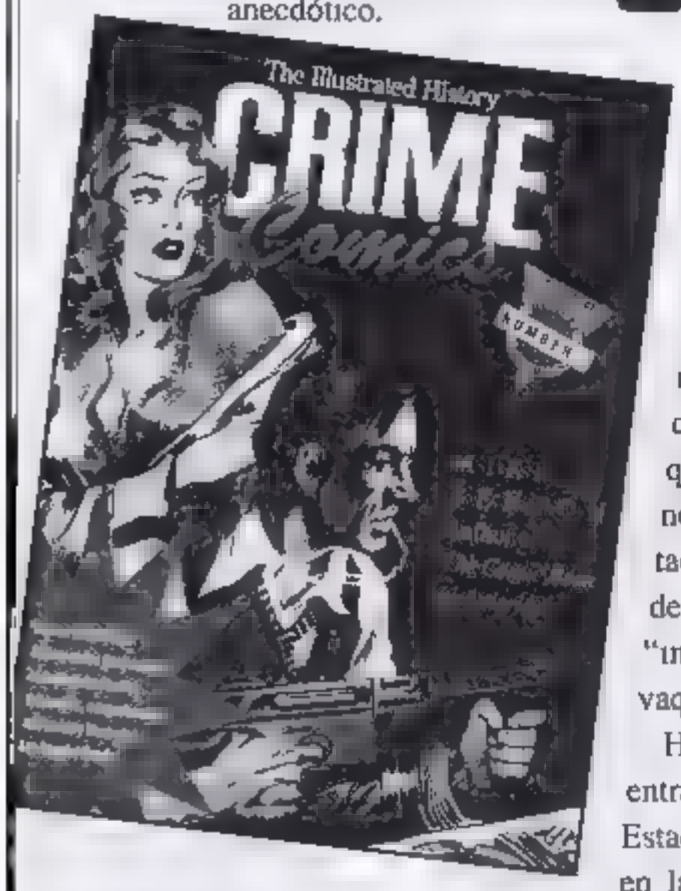
Podríamos hablar de muchas más cosas, por ejemplo de cómo una historia que inicialmente parece centrarse en el típico héroe individual dotado de poderes suprahumanos, acaba convirtiéndose en otra coral en la que todos los personajes, reales o fantásticos, tienen su parcela de protagonismo, pero para terminar nos referiremos a otra peculiaridad muy británica de esta historia: la atracción por la mitología céltica, más en concreto por la recreación intelectual que de la misma se hace en la literatura inglesa a través del mundo de las Hadas y que tan ajena nos resulta a nosotros. Piénsese en una obra como *El Sueño de Una Noche de Verano* y trátese de encontrarle un equivalente en el teatro español, verán que es tarea imposible. Lo realmente curioso es cómo esta tendencia ha perdurado -**Conan Doyle** estaba firmemente convencido de que para retratar Hadas bastaba con una cámara de fotos y un huerto- incluso hasta nuestros días. **Robert Graves** -popular gracias a la adaptación televisiva de su *Yo, Claudio*- dedicó buena parte de su obra a reivindicar la figura de la Diosa Madre -la Diosa Blanca- que rigió el mundo antes de que se establecieran las fronteras entre el mito y la realidad y los Dioses machos nos metieran con su pragmatismo, de cabeza en eso tan desagradable llamado Historia. **Graves** se consideraba a sí mismo un servidor de la Diosa Blanca Astarte, Morgana, Maria, etc- y **Claremont** parece pertenecer también a tan noble cofradía.

FAUSTINO R. ARBESÚ Y
RAMÓN F. PÉREZ

Lo que nunca se había contado sobre el Comics Code

Cuando Llegó el Ragnarok.

En los últimos tiempos hemos podido leer algunas historias en las que se pretende recrear la desaparición de los superhéroes a mediados de los años 40 y, generalmente, se tiende a relacionar este hecho, en la ficción, con el McCartysmo y la "Caza de Brujas". Como tal ficción vale, pero la realidad es que cuando se introduce la censura en los comics -en 1954- los superhéroes son ya historia desde hace muchos años y que ésta sólo de forma tangencial está relacionada con el McCartysmo. Algo similar ocurre con los famosísimos *E C comics*, quizás su desaparición al no poder superar las nuevas normas de censura fuese especialmente dolorosa, pero pretender -como usualmente se hace- que el principal objeto de dicha regulación fue ese, expulsar a la E.C del mercado, es una visión tan parcial de la historia que no va más allá de lo anecdótico.

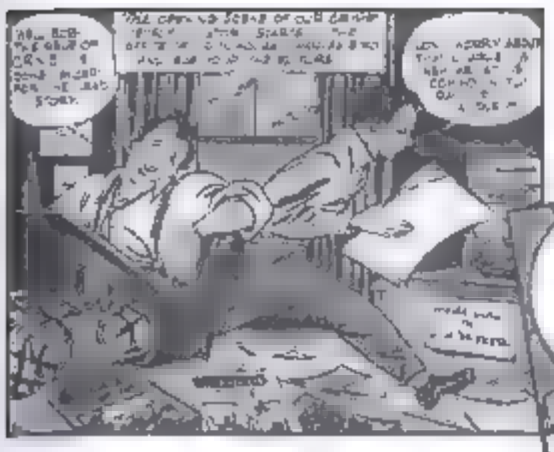


La introducción de la censura, inexistente hasta 1954, en el comic norteamericano sí que tiene mucho que ver con un fenómeno prácticamente desconocido por nosotros: el enorme auge del tebeo "criminal" -no se me ocurre mejor calificativo, pues sus protagonistas suelen ser los criminales, no los policías o los investigadores privados- en la América de posguerra. El excelente libro de **Mike Benton** *Crime Comics* es una obra sorprendente que proporciona infinidad de datos y nos muestra que, sobre este tema como sobre tantos otros, lo que siempre nos han contado no pasa de ser una de "indios y vaqueros".

Hasta la entrada de los Estados Unidos en la guerra el comic-book es el reino de los superhéroes, sin embargo a partir de 1942 ya no se crea ningún nuevo personaje, con una mínima incidencia al menos, de estas características. En 1946 los que quedan son casi reliquias de tiempos pasados, *Superman*, *Batman* o el *Capitan Marvel* se mantienen más por razones de inercia editorial que por otra cosa. Sin embargo para el mercado los tiempos distan

Derecha, ***Kirby*** *se retrata como gangster en esta portada*

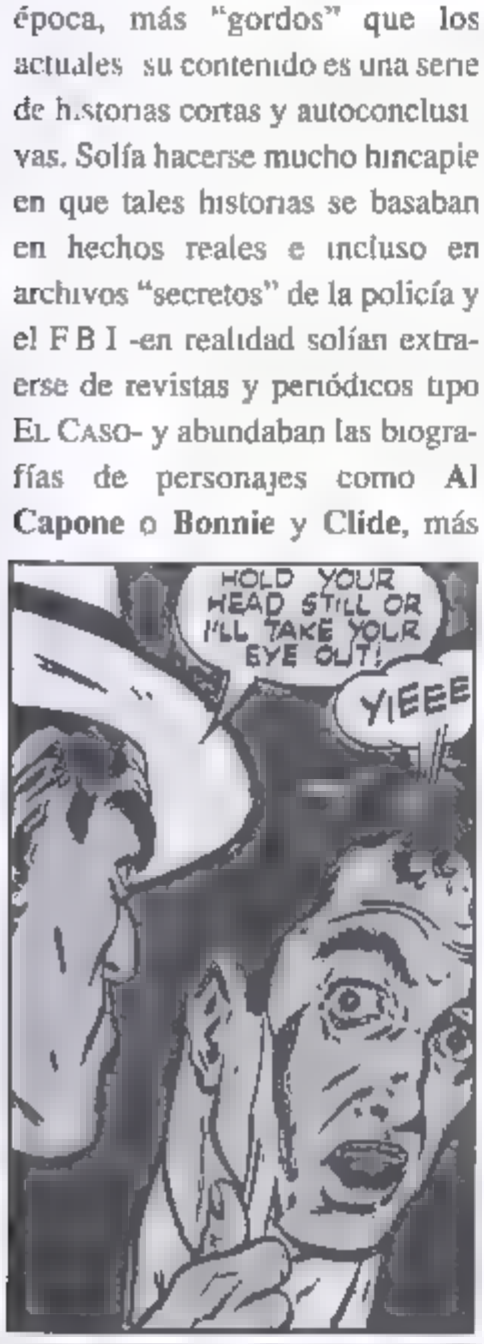
mucho de ser malos, según **Benton** entre 1948 y 1949 -2 años- van a editarse la friolera de 160 millones de ejemplares de comics, la publicidad de *Crime does not pay* -El Crimen no paga- afirma, lo que por supuesto es muy relativo, que tiene más de 6 millones de lectores, ciñendonos a datos más objetivos *Headline*, comic creado por **Jack Kirby** y **Joe Simon**, alcanza en breve una tirada media del millón de ejemplares; tan sólo en New York hay una docena de editoriales tratando de explotar este filón y entre los años 1948 y 1950 se crean más de un centenar de nuevos títulos de esta temática. Como final un dato curioso, según estadísticas de la época, más de la mitad de sus lectores están comprendidos entre los 21 y los 30 años



Autorretrato de Biro y Wood

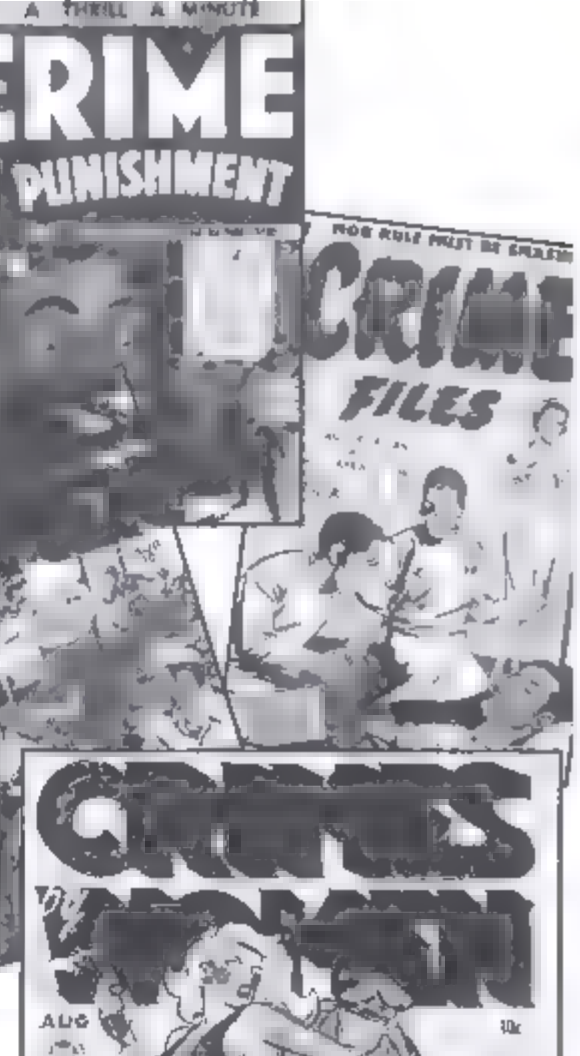
¿Cómo se inicia este fenómeno? Si el nacimiento de *Fantastic Four* se toma como pistoletazo de salida para el renacer de los superheroes, el título crucial para el lanzamiento del tebeo criminal es *Crime does not pay* -con la palabra Crimen destacando enormemente en su portada, editado en 1942 por **Charles Biro** y **Bob Wood.** Biro ya había creado algunos superheroes especialmente bizarros, por ejemplo el primer *Daredevil*, ahora, con la ayuda del guionista Bob Wood, fabricaría el molde que después sería copiado hasta la saciedad

Crime does not pay es una revista a todo color, en el formato habitual en los comics book y unas 68 páginas -también lo habitual en los comics book de la época, más "gordos" que los actuales su contenido es una serie de historias cortas y autoconclusivas. Solía hacerse mucho hincapie en que tales historias se basaban en hechos reales e incluso en archivos "secretos" de la policía y el F B I -en realidad solían extraerse de revistas y periódicos tipo El Caso- y abundaban las biografías de personajes como **Al Capone** o **Bonnie** y **Clide**, más otros muchos de consumo estrictamente local. Sus portadas , generalmente dibujadas por **Biro**, solían ser en colores chillones y terriblemente efectistas -en una, por ejemplo, se ve como un individuo de aspecto chulesco mete la cabeza de una mujer en la llama de una cocina de gas- y la palabra Crimen ha de destacar sobre todo lo demás, hasta el punto de que el "does not pay", a cierta distancia, pasa completamente desapercibido.



Este efectismo se mantiene en las páginas interiores, en las que, con un dibujo agresivo y vulgar -al menos según los cánones actuales -se cuentan las mayores atrocidades: asesinatos grotescos, muertes espeluznantes, torturas, palizas a mujeres todo ello descrito minuciosamente, abundan también las referencias al mundo de la droga, camellos, heroinómanos, individuos que se retuercen bajo los efectos del "mono", mujeres fatales que ofrecen "caballo" a los incautos...todo esto y mucho más puede encontrarse en sus historias. Entre los dibujantes habituales de *Crime does not pay* estaban, además de **Biro,** otros tan conocidos, claro que entonces no lo eran tanto, como **Dan Barry, Alex Toht** o **George Tuska.**

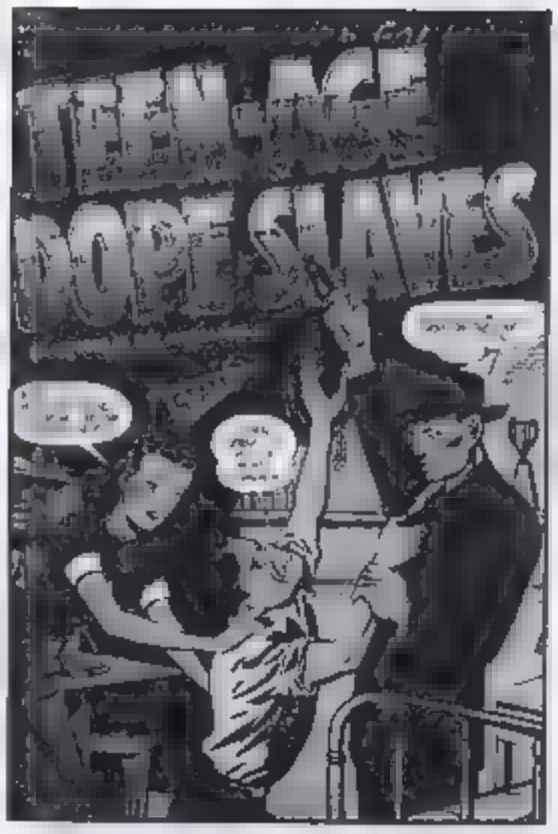
Como el negocio marcha pronto surgen decenas de imitadores, hasta el punto de resultar difícil distinguir unos de otros. Incluso en las portadas se buscan las mayores similitudes posibles, destacando siempre la palabra Crimen en las mismas Llega un momento en el que los editores del unico y original *Crime does not pay* se ven en la necesidad de publicar un editorial advirtiendo de copias fraudulentas (veamos algunas: *El Crimen nunca paga, El Crimen no paga bastante, Naturalmente, el Crimen no paga* y asi hasta casi el infinito



Quizás el enfoque más original estuviese en los comics de la editorial Fox, especializada en "crímenes auténticos cometidos por viciosas hembras asesinas" -*vicious female killers*- y en cuyas portadas abundaban las imágenes de damas airadas y con aspecto de practicar una profesión muy antigua, claro que todos estos "atrevimientos eróticos" tienen, para el lector actual, nivel de jardín de infancia. ....la violencia es otra cosa.

El auge del comic-book criminal coincidió con un fenómeno social relativamente nuevo: el incremento de los delitos cometidos por jóvenes. Seguramente siempre hubo jóvenes delincuentes, pero no en tal número y con

NEXT MORNING...
I'VE GOT TO START LOOKING FOR A JOB.
NONSENSE! YOU'RE GOING TO A MATINEE WITH ME, AND TOM IS TAKING US TO A NIGHT CLUB LATER.



tal brutalidad, parecía como sí, de pronto, todos los que tradicional mente se dedicaban a robar bici cletas se hubiesen confabulado para arrojar ancianitas de los tranvías o envenenar a su padre.

Y aquí aparece el héroe, o el villano, de esta historia; el Dr **Fredric Wertham**, senior psiquiatra del Departamento de Hospitales de N. Y. , filántropo y liberal. El primer contacto del Dr Wertham con los comics ocurrió, según él mismo cuenta, cuando actúo como testigo de la defensa en un juicio sobre la libertad de expresión; el buen hombre quedó literalmente horro r i z a d o .

GET OUTTA THE CAR GET OUT I SAID OKAY SO DON'T GET OUT
ALL RIGHT YOU WIN PLEASE DON'T KILL ME!
I WON'T TURN YOU IN PLEASE OH PLEASE DON'T DON'T!

Cuando en 1946 creó una clínica gratuita en Harlem para jóvenes inadaptados y delincuentes sus teorías recibieron un fuerte espaldarazo, pues al estudiar las historias clínicas de sus pacientes descubrió que todos aquellos derelictos sociales tenían una cosa en común: leían tebeos. Supongo que tendrían alguna más, ser pobres, casi analfabetos, haber nacido en barrios miserables, etc ...pero él había identificado al Diablo y dedicaría su vida, si hacía falta, a combatirlo. El Dr **Wertham** no sólo era un científico de renombre y un buen hombre sinceramente preocupado por sus semejantes, también era un extraordinario relaciones públicas y sus estudios y teorías no tardaron en saltar de las publicaciones científicas a las revistas de gran tirada.

Y como las desgracias nunca vienen solas pronto empezaron a aparecer opiniones similares por todas partes, incluso en informes policiales o sentencias, se acuñó un nuevo término para denominar a estos jóvenes delincuentes: los "comic adictos" y, en resumen, la opinión pública comenzó a volverse contra los "Crime comics" igual que años antes lo había hecho contra el alcohol

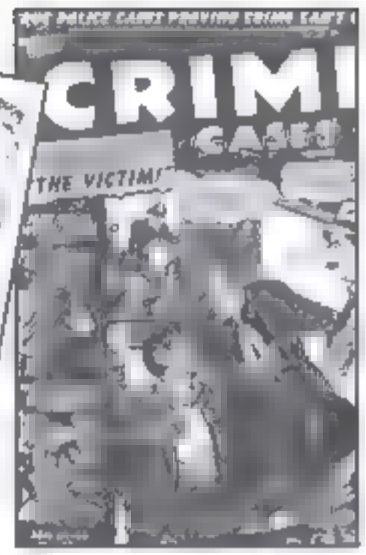
La Industria vio las orejas al lobo y decidió tomar ciertas medidas de protección, en los "correos de los lectores" comenzaron a aparecer cartas en las que jóvenes agradecidos contaban cómo, tras haber leído en sus páginas el terrible fin que siempre espera al criminal, habían abandonado la vieja y querida idea de matar a su padre o envenenar a su novia embarazada. Por desgracia tales cartas venían a leerlas los mismos que las escribían, los espeluznantes artí

CRIMES
CRIME
THE LAW ALWAYS WINS!
YOU DOUBLE CROSSING, PERFUMED CAT! SO YOU THOUGHT YOU COULD PUT A SLUG IN MY BACK!
CRIME CAN'T WIN
LAST RIDE
SEDUCTION OF THE INNOCENT
Fredric Wertham, M.D.

culos de la prensa los leía todo el mundo.

En Julio de 1948 se crea la *Asociation of Comics Magazine Publishers*, que no reúne ni mucho menos a todos los editores, y acuerda establecer una serie de medidas reguladoras· no podrán mostrarse escenas de tortura o violencia gratuita, ninguna raza o confesión será objeto de burla o discriminación y, naturalmente, el mayor grado de desnudez femenina admitido será el del bañador de uso común en los U.S.A, en realidad es una especie de premonición del Comic Code .. que no va a aplicar nadie

Quizás por eso la controversia continua y cada vez más virulenta, hasta el punto de que se crea un Subcomite del Senado para estudiar la relación entre los comics y la



Izquierda, página de **Cole** *que luego fue usada como ejemplo por* **Wertham**

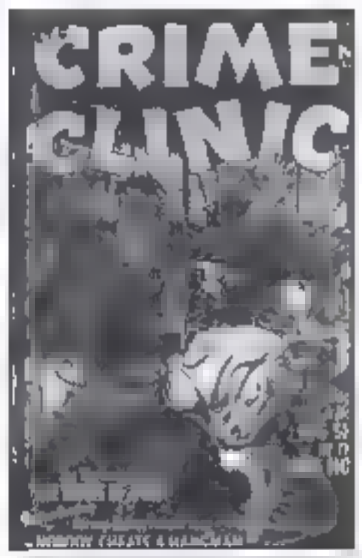
delincuencia. Cuando se produce su resolución en 1950 ésta es sorprendentemente moderada y ambigua, viniendo a concluir que todo el problema se ha desorbitado y que, si bien algunos comics son basura, el afirmar que "los comics fomentan el crimen" constituye una exageración.

La Industria respiró aliviada, pero el Dr. **Wertham** no estaba dispuesto a tirar la toalla ni mucho menos, él -como Jonh Paul Jones- aún no habia empezado a combatir.

Wertham inició una campaña nacional, una autentica cruzada, a través de los medios de comunicación, más tarde sus artículos fueron recopilados en un libro mítico titulado *The seduction of innocent*. Este contenía un bloque central formado por aquellos ejemplos gráficos que a **Wertham** le parecían especialmente significativos muertes atroces, mutilaciones, hombres enloquecidos por la droga, etc. Otra de las objeciones que el Dr. Wertham ponía a estos comics es que, de su lectura, podía fácilmente deducirse que "el crimen sí paga", pues los delincuentes sus protagonistas jamás son castigados hasta las últimas viñetas, en las que generalmente mueren, pero incluso esto lo hacen de forma desafiante y sin mostrar el menor arrepentimiento.

El libro fue publicado primero por entregas en la revista *The Ladies Home Journal* en 1953 y, a principios de 1954, como tomo unitario. Su éxito fue fulminante y llegó a sus cotas máximas cuando el *Reader's Digest* -con mucho la revista más leída de América por aquel entonces- publicó un resumen del mismo. El impacto fue tal que el Senado se vio obligado a establecer otro Subcomité para estudiar el mismo tema y esta vez no valdrían salidas por la tangente.

Las conclusiones del Subcomité, aunque más duras, volvieron a ser ambiguas, de hecho producen la impresión de que el Legislativo temía ser acusado de pasividad en este tema, pero aún más cargar con la responsabilidad de causar daños irreparables a una industria que movía millones de dolares y daba trabajo a miles de personas. En resumidas cuentas se volvió a dejar en manos de los editores la regulación de sus productos, pero con la advertencia de que ahora las cosas iban en serio y no bastarían las declaraciones de buenas intenciones como en el 48



El 16 de Septiembre de 1954, 24 editores de los 27 existentes en toda la nación forman la Comics Magazine Asociation of America (C.M.A.A), cuyo principal objetivo será fijar un código de censura que habrá de ser estrictamente observado, nace asi el **Comic Code** tras el cual ya nada volvería a ser igual.

El Code fue aprobado el 26 de Octubre de 1954, uno de sus artículos más llamativos es aquel que establece que la palabra *Crimen* no podrá destacarse en las portadas, como consecuencia el famosisimo *Crime does not pay* habrá de transformarse en *Crime Does Not Pay*. No solo las portadas van a ser modificadas, sino que centenares de historietas ya dibujadas deberán ser modificadas para adaptarlas a la nueva regulación...todo en vano, el ambiente es mayoritariamente hostil a este tipo de comics y sus incondicionales difícilmente pueden aceptar el nuevo y descafeinado producto. Segun **Benton**, en 1957 apenas perviven media docena de comics de estas características cuando hubo cientos

Un caso especial es el de los *E C Comics* de **Will Gaines**, entre otras cosas porque se nos ha contado muchas veces que la aprobación del Comic Code fue, sobre todo, una maniobra para librarse de estos, a la vista de los datos proporcionados por Benton esta teoría más que al campo de la historia pertenece al de la fantasía épica.. Leyendo alguno de estos comics, recientemente reeditados en USA en edición popular y relativamente fáciles de conseguir aquí a través de las librerías especializadas, se pueden encontrar notorias diferencias respecto al grueso de los "crime comics", una de las más llamativas es que la violencia no suele ser tan visual, residiendo más bien en la propia historia, generalmente muy duras y con una carga "liberal" - progresista diríamos hoy- muy rara para la época. Con todo esto no tiene nada de particular que la desaparición de los E.C Comics fuese algo especialmente deseado por los elementos más reaccionarios del gobierno y la sociedad estadounidense, inmersa en pleno McCarthyismo, e incluso por algunos sectores de la propia Industria, pero de ahí a pretender que este fuese el objetivo principal de este maremoto como pretenden algunos es algo que tiene que ver tanto con la realidad como *La Eneida* de **Virgilio** con la fundación de Roma

EVER HEAR OF A DICTAPHONE STUDIO ?
UGH!
I'LL FIX... AGGHHH
EVER HEAR OF A DICTAPHONE STUDIO ?
WHAT DO YOU MEAN BY THAT CRACK, SNOOPER?
NOW, NOW... HERE... TAKE IT EASY! MACK LIKES TO CLOWN!
AND JUST WHAT IS THAT SUPPOSED TO MEAN?
I CATCH BIG CROOKS TOO

Los comics después del Code. En algunas reimpresiones pueden apreciarse los cambios que debían introducirse. Los diálogos cambian, pistolas, efectos de sonido y muertos desaparecen

Tampoco parece mucho más plausible la teoría expuesta por **Frank Miller**, según la cual una triunfante Industria del comic -después de todo el Senado no había aprobado ninguna norma- se castró a si misma para darse el gustazo de expulsar a las tinieblas a la *E C* que, además de rojos, resultaban una peligrosa competencia. La aprobación del Code supuso la transformación total del Mercado, la desaparición de cientos de títulos y la ruina de numerosas editoriales, no solo la E.C, por supuesto que en todo cataclismo de esta magnitud los hay que saben sacar tajada de las desgracias ajenas, pero eso siempre pasa, la obsesión por reducir el problema a los E.C Comics recuerda esas historias según las cuales el único hecho relevante de la Guerra Civil Española fue la muerte de **Federico Gracia Lorca**. Por otra parte, la no aprobación de una norma de carácter estatal o federal no quiere decir en U.S.A, donde existen múltiples niveles legislativos, gran cosa: el Estado de California prohibió la venta a los menores de 18 años de cualquier comic donde "se cometiesen crímenes", considerándose como tales los hurtos y las travesuras - *muschief* maliciosas, el Estado de New York cortó por lo sano y prohibió la venta pública de todo comic en cuya portada figurase la palabra Crimen. Si a **Frank Miller** le parece que los tiempos estaban como para tirar voladores creo que podemos contrastar su opinión con las palabras de alguien que vivió y protagonizó aquellos años... "*Era como caminar por una casa que había quemado hasta los cimientos. Todo estaba donde lo dejaste, pero nada quedaba de lo que fue Como la bomba atómica en Japón, todo lo que quedaba eran sobras en las aceras y en las paredes....*" **Jack Kirby**

RAMON FERMIN PEREZ MEANA.

Notas

1. Todos los datos del presente articulo -fechas, tiradas, títulos etc ,etc - han sido extraídos del ya mencionado libro de **Mike Benton**, las opiniones, por el contrario, son mias. Un ejemplo, el sr. Benton en ningún momento osa llevarle la contraria a **Frank Miller**, entre otras cosas porque su libro es muy anterior. El libro de Benton nos ofrece un panorama sorprendente, el de "Crime-comic" o "comic criminal". Sorprendente por dos motivos, porque ni nos imaginábamos la magnitud de dicho fenómeno y porque no tiene parangón en otros medios populares, ni en el comic de prensa de la época ni en el cine es posible asistir a tal paroxismo de violencia desatada. Permite además ahondar en la figura del Dr. **Wertham**, cuyas teorias, por cierto, no son las de un nazi o un fundamentalista islámico, sino las que habitualmente pueden leerse en las "columnas" de todo crítico de televisión que se precie de progre y avanzado
El libro de Mike Benton está editado por
Taylor Publishing Company
1550 West Mockingbird Lane
Dallas Texas 75235
U S A

Negro sobre Rojo

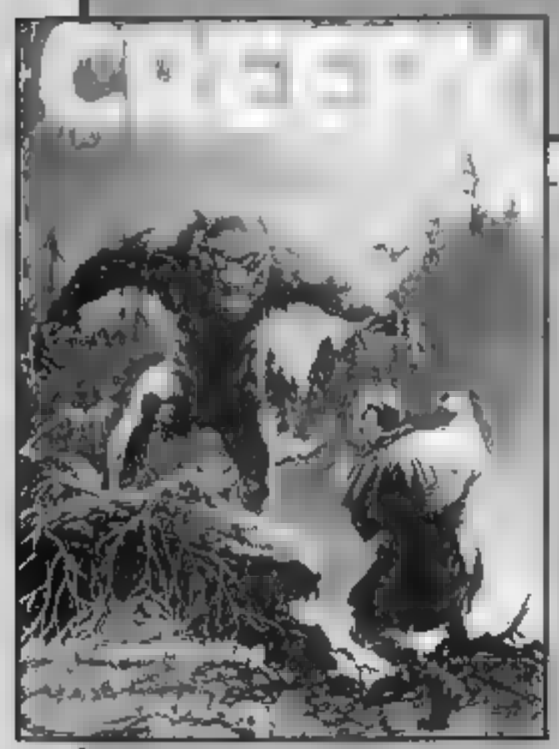
Introducción

¿Qué es eso del género negro y porqué se llama así? ¿En qué se diferencia una historieta "negra" de otra policiaca? Podemos decir que la primera es más violenta, se desarrolla en ambientes más sórdidos -el asesino no suele ser el mayordomo- y no elude la crudeza de ciertas descripciones. Sin embargo, todo esto seguramente no es decir mucho, creo que la diferencia esencial reside en que la historia policial clásica -las de Sherlock Holmes, por ejemplo- concibe el crimen como algo aislado, una especie de forúnculo extirpable por un hábil cirujano; en el género conocido como *negro* el crimen es algo consustancial al cuerpo social, una consecuencia de la sociedad tal como la conocemos, por eso jamás se podrá extirpar, solamente parchear sus consecuencias más llamativas. ¿Y por qué se llama género negro? Esto es cosa de los franceses, ellos popularizaron a nivel internacional este nombre a pesar de que el grueso de la producción tenga autoría norteamericana y allí lo denominen *thriller*. En una situación similar a la producida en España cuando el nombre de Estefanía prácticamente englobaba a todas las novelas "del Oeste", los franceses le dieron esta denominación tan negra por ser el título de la colección donde se editaban estas obras *serie noire*, que precisamente tenía las tapas de ese color. Pudo haber sido peor. Si se hubiese difundido el nombre italiano ahora lo conoceríamos como género amarillo, color de las tapas de las primeras ediciones italianas, que, la verdad, suena más raro ¿Acaso todos los gansters tenían ictericia? Claro que todo es acostumbrarse.

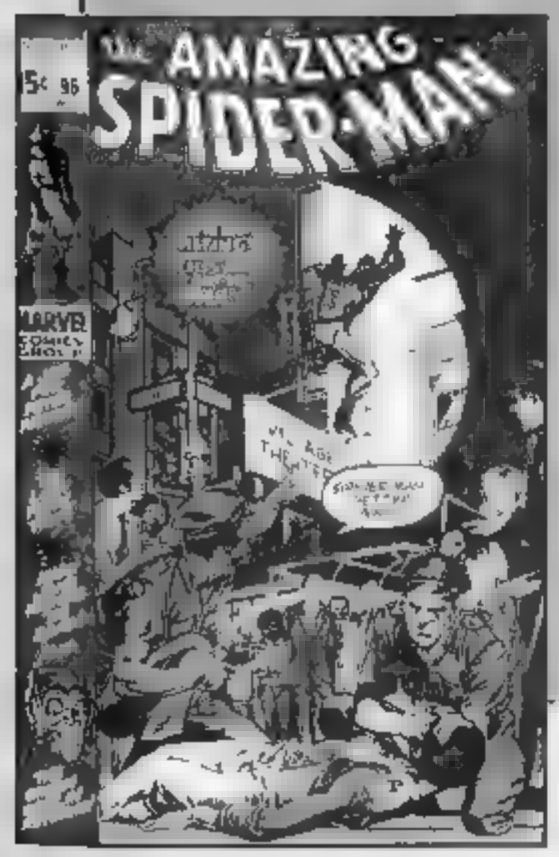
Negro sobre Rojo

El título de esta exposición resulta de la teoría, sostenida por nosotros desde hace muchos años, de que en España nunca se debió admitir la denominación de "negro" para un género que se sustento desde sus comienzos en el color ROJO. En primer lugar, la novela de realismo policiaco considerada como origen de este subgénero narrativo dentro del genero de gansters, lleva el significativo título de *Cosecha* ROJA (**Dashiell Hammett**, 1927) Segundo, en España las primeras publicaciones de ese tipo se hicieron con portadas de color rojo. Y tercero, "ROJOS" fueron considerados gran parte de los autores que practicaron este género, tanto en la novela como en el comic y el cine, por parte del tristemente célebre Comité de Actividades Antiamericanas que dio pie en USA al fenómeno de la caza de brujas inspirada por el senador McCarthy. Tampoco hemos de olvidar que algunos de los más prestigiosos creadores fueron declarados antifascistas que llegaron a combatir en la Guerra Civil española en el bando republicano dando su sangre ROJA en defensa de la democracia. Aunque sólo fuera por deferencia hacia ellos nunca se debió aplicar el adjetivo negro, aunque ya se sabe que los franceses siempre tratan de etiquetarlo todo pero se quedan a medio camino.

(Texto tomado del catálogo para nuestra exposición *Negro sobre rojo*, escrito por **Ramón F. Pérez** y **Faustino R. Arbesú**)



2 El primer envite al Code vino de la *editorial Warren* que en 1964 volvió a sacar tebeos de "horror" -desaparecidos junto con los de crímenes- pero para ello fue preciso que adoptaran un nuevo formato, mayor y en blanco y negro, advirtiendo en las portadas que se trataba de "publicaciones para adultas", nacieron así *Creepy -Vampus- Eerie*, etc. El primer comic-book que osó desafiar al Code fue el nº 96 de *Amazing Spiderman*, donde Peter Parker descubre que su amigo Normon es un drogadicto. A pesar de que el tema fue tratado a instancias de órganos federales, la C.M.A.A se negó a dar su aprobación y el tebeo salio sin el conocido sello en la portada, a pesar de lo cual fue un gran éxito.. .señal de que los tiempos estaban cambiando. Curiosamente los comics de la *Dell* que en los años 60 se basaban en conocidas series de televisión -*El Santo, Los Intocables*, etc - no llevaron nunca el sello de aprobación del Code, cosa que nada tenia que ver con su contenido pues dicha editorial se ufanaba de que sus normas internas de censura eran aún más estrictas.



3 En 1971 el Code fue reformado en el sentido de hacerlo más tolerante y hoy, aunque su sello sigue "adornando" las portadas de la mayoría de los comics-book, es más que nada un icono típicamente americano, como la botella de la *Coca-Cola* o el vaquero de *Malboro*

Bibliografía **roja** en **El Wendigo:**

Nº 7. Spirit, misógino, antiestablishment y amante de la mujer liberal.
Faustino R. Arbesú (1977)
Nº 9. La "otra" novela
Alejandro Cuesta (1978)
Nº 11 Roberto Alcazar y Pedrín
Fernando Cuesta y José Ramón Matilla
Spirit, un comic adulto casi desconocido en España
Faustino R. Arbesú (1978)
Nº 14 Las Shmoo.
Faustino R Arbesú (1980)
Nº 22. Will Eisner, la vuelta del viejo maestro.
Ramón Fermín Pérez (1982)
Nº 25. Un billete de vuelta llamado Torpedo.
Javier Cuervo (1983)
Nº 26. Un superhéroe expresionista *Lorenzo Díaz (1983)*
Nº 29 Marvin, un detective bajo las luces de Hollywood
Javier Cuervo
Sombras.
Faustino R. Arbesú (1984)
Nº 33 Kelly Green. Stan Drake se viste de negro
Fernando Cuesta F (1985)
Nº 34. La actividad de Buenos Aires. Las putas y el loco
Javier Cuervo (1985)
Nº 39 La noche de Pons. *Ramón Fermín Pérez (1987)*
Nº 41 Batman año I. Espléndida cosecha
Javier Cuervo (1988)
Nº 42 El Doctor Niebla: un breve clásico entre los clásicos
Fernando Cuesta (1988)
Nº 46 Ese negro hecho con sangre roja
Faustino R. Arbesú y Javier Cuervo (1989)
Nº 47. Una obra diferente. Question. *Faustino R. Arbesú*
He aquí la cuestión
Florentino Flórez F. (1989)
Nº 52 Justice inc. *Ramón Fermín Pérez (1991)*
Nº 53 La loba y el 3 de agosto. *N Fernández y G. Menéndez (1991)*
Nº 56. Piel de papel
G Menéndez y N. Fernández (1992)
Nº 61-62 Sin City Miller lives again.
Jordi Juanmartí y J. Riva (1994)
Nº 63. Buenos Aires, los comics y el loco.
Norman Fernández (1994)
Nº 67 Crónica de sucesos.
Florentino Flórez Fernández (1995)
Nº 72 El artefacto
Javier Tubert (1997)
Nº 73 El efecto Tarantino.
José Mª Flores (1997)

El texto que viene a continuación surge de la lectura de numerosas aventuras de Batman, *sin embargo, ante un personaje próximo a cumplir seis décadas de existencia, generador de un número incontable de productos, es preciso reconocer lo imposible de abarcarlo en su totalidad; más aún en un país periférico como el nuestro, que sólo en los últimos 10 años ha tenido una edición regular de la serie. Así pues, lo escrito es sólo un acercamiento al tema, la puerta sigue abierta, entren libremente y por su propia voluntad.*

Las muchas mujeres de

Mucho se ha hablado del componente homosexual en la relación entre *Batman* y *Robin*. Una parte de los que la dan por cierta proceden del bando ultraconservador y moralista, uno de los primeros sería el psiquiatra **Fredric Wertham** autor del libro *La seducción del inocente* (de quien ya ha informado **Ramón F. Pérez** en su artículo sobre el *Comics Code*). Éstos no pueden asumir en sus esquemas que una familia tan disfuncional como la de *Batman* actúe como representante y defensora del orden. Otros que insisten en destacar el potencial homosexual de esa relación proceden de los enemigos del género superheróico, identificado como un exponente más del imperialismo cultural norteamericano, éstos realmente no se la toman en serio, simplemente aprovechan las posibilidades del equívoco para desprestigiar al personaje y sus productos. Claro que quien utiliza una opción sexual como argumento peyorativo sólo consigue revelar su propia estrechez de miras. Un tercer bando estaría constituido por quienes, como **Terenci Moix**, quisieran ver en la relación Batman-Robin un sublimación (palabra que gustaban mucho de usar) de sus propias aspiraciones y deseos. La cuestión es que todos ellos se equivocan de cabo a rabo, Batman no sólo no es homosexual sino que de hecho y considerando no ya los ligoteos de *Bruce Wayne* en su papel de playboy sino las veces que ha jurado amor eterno a una persona, puede considerarse un mujeriego en toda regla. Tal vez nueve mujeres reconocidas en casi sesenta años de historia del personaje no sean ningún récord, especialmente bajo los estándares del *Demonio Rojo* de Mauro Entrialgo, pero si tenemos en cuenta que la media de matrimonios es de uno o dos a los sumo, tampoco es como para fiarse de las promesas de amor del Sr Wayne.

La primera novia de Batman fue ***Julie Madison***, presente desde la primera aparición del personaje en mayo de 1939; la señorita Madison es una belleza morena, de breve nariz respingona, enamorada de Bruce Wayne desde los tiempos de la facultad (según la versión de **Roy Thomas**). En esa primera aventura ya se establece lo que será una de las marcas distintivas de la serie, la relación entre la mujer, la maldad y/o el peligro. Ignorando la identidad secreta de su novio, le confiesa un aterrador suceso. "anoche un hombre con figura de murciélago me encontró cuando yo iba a matar a un hombre". Hay que aclarar que la dulce Julie se encontraba bajo hipnosis producida por el malo del momento. En la misma historia, plagada de referencias a las portadas de las novelas baratas de ciencia ficción, aparece otra mujer, *Dala*, una vampira secuaz del "mad profesor" que actúa de villano, con muy malas intenciones respecto a Batman. Al contrario que en el caso de *Superman*, en el que una Lois Lane ama al héroe sin prestar atención a su identidad mundana, Julie Madison está enamorada de Bruce Wayne pero mira con desconfianza y temor a Batman. Al final, harta de la indecisión del millonario de Gothan se va a Hollywood a intentar triunfar como actriz. Casada con un príncipe europeo concluyó sus días como reina del imaginario país de Moldavia y probablemente falleció en un oscuro accidente de automóvil en la costa azul siendo su hija menor quien iba al volante.

Tras Julie, ***Linda Page*** fue la segunda novia de Batman Bueno, esto no es del todo cierto. Linda Page como la anterior fue la segunda novia de Bruce Wayne siendo Batman una presencia molesta e inevitable Como Julie, Linda Page pronto le abandonó por no estar de acuerdo con su actitud de playboy ni con

NI IDEA VIAJA POR EL MUNDO, ¿REGUERO
¿Y SI PRUEBAS EN MADAGASCAR?
NO DIJISTE ESO A REEVES LE DIJISTE QUE ESTABAS MÁS UN PA A ÉL QUE NUNCA

Batman

su aparente falta de compromiso ante la vida

La tipología femenina de la primera época se cierra con ***Selina Kyle***, *Catwoman*. Esta relación es bastante especial por varios motivos. Primero, porque supone la plasmación más completa de la atracción de los contrarios, Bien/Mal, Hombre/Mujer, Felino/Roedor (a fin de cuentas un murciélago no es más que un ratón con alas). Segundo, porque esta relación, aunque tenga mucho de ello, no responde al esquema simplista de mujer-villano que cae rendida ante el hombre-héroe y por su amor se redime de su inclinación al delito. Tercero, porque es la primera mujer que se enamora de Batman no de Bruce Wayne. Cuarto, porque desembocó en boda y descendencia.

El primer contacto entre ambos se produjo en la primavera de 1940, en el primer número de Batman como cabecera de comic-book. En esta fecha todavía no había asumido su papel como *Catwoman*, limitándose a aparecer como una refinada ladrona de joyas conocida como *La Gata*. La curiosidad es que en este primer encuentro es Batman quien hace continuas referencias a la atractiva apariencia física de su oponente ("tiene buenas piernas"), le haga proposiciones nada disimuladas y al final hasta posibilite su huida ante el asombro de Robin y de los lectores acostumbrados a un Batman inflexible y dogmático con el delito y el delincuente. Esta actitud provoca cierta inquietud en el personaje pues por esa fecha todavía estaba vinculado sentimentalmente con Julie Madison. Pero la atracción entre Batman y Catwoman se hizo más evidente cuando ambos ya eran enemigos declarados. "Creo que siempre ha sido muy tierna contigo" le dice Robin al señor de la noche tras atrapar a la mujer felina en una aventura de los años 60. La relación amorosa cristalizó y fue formalizada con la correspondiente ceremonia nupcial celebrada en 1955 (cronología de Tierra-2) tras la que en 1957 nacería Helena Wayne, futura superheroina conocida como *La Cazadora*. El matrimonio duraría veinte años pero durante el mismo Bruce Wayne mantuvo un devaneo con ***Vicky Vale*** fotógrafa free-lance para el Gothan Globe, pero de ella hablaremos más adelante.

Todo esto le ocurría al Batman de la Golden Age y creo que son datos suficientes para desmontar la teoría de la homosexualidad de Batman, pero aún hay más. El Batman renovado de finales

de los años 60 se mostró tan aficionado al bello sexo como su predecesor o alter-ego de la dimensión paralela. Desconozco el exacto orden cronológico de las relaciones pero en esta nueva etapa Bruce Wayne estuvo liado al menos con ***Talia Al Ghul***, ***Silver Saint Cloud***, ***Raquel Caspian*** y ***Vicky Vale*** (de nuevo).

Aunque Raquel Caspian sea una de las novias mas recientes la menciono en primer lugar por ser la relación más efímera, al menos en duración que no en intensidad. Raquel Caspian aparece en el año 1987 de la edición USA dentro de la saga *Batman año 2* de **Mike Barr** y **Alan Davis**. Es hija de Judson Caspian alias *El Segador*, un brutal justiciero que se erige en juez y al mismo tiempo implacable verdugo. El descubrimiento de este hecho y conocer la identidad secreta de *Batman*, la lleva a asumir su cobardía y renunciar al amor por no soportar la tensión inherente a convertirse en la esposa de un superhéroe. Para que no se piense que esta fue una relación fútil anotemos un par de frases dichas por Bruce Wayne: "Quiero a Raquel Caspian más que a ninguna otra mujer" o "amo a Raquel, nunca haría nada que la hiriera".

Vicky Vale, affaire sentimental surgido durante los momentos bajos de la relación con Selina Kayle, fue el personaje elegido como paternaire del murciélago en la traslación de éste al celuloide en los primeros 90. La figura de Vicky Vale es utilizada en esta ocasión de manera un tanto ambigua. La Vicky Vale, fotógrafa de prensa, es aprovechada en su vertiente profesional para trazar el prototipo de yupie femenina, tan característica de la segunda mitad de los 80; como tal, se presenta arrolladora, autosuficiente, segura de sí misma y una trepadora en la escala social y laboral, una persona, en fin, bastante borde; pero desde el momento que entra en escena Batman adquiere un conservador papel de mujercita pasiva, siempre cayendo en situaciones de riesgo y siempre esperando al héroe salvador que la saque del apuro.

La novia de Batman en la segunda mitad de los 70's fue ***Silver Saint Cloud*** (maravilloso nombre), una voluptuosa rubia platino con la suficiente agudeza visual como para reconocer la identidad oculta tras el antifaz de orejas puntiagudas. Como otras féminas reseñadas, Silver Saint Cloud ama a Bruce Wayne pero, a diferencia de aquellas, se ve obligada a aceptar que lo suyo no es una falta de compromiso sino que éste, la personalidad pública, es sólo una máscara, una tapadera, una coartada para justificar la existencia de Batman.

La mujer mas determinante y fundamental de la etapa moderna de Batman es ***Talia Al Ghul***, una belleza de suaves rasgos exóticos. Con ella y aunque él no lo acepte como sacramento, contraerá matrimonio y engendrará un hijo. La relación con Talia es una historia de amor condenada de antemano. Aquí se repite el binomio atracción/repulsión, complicado esta vez con los fantasmas freudianos que acosan a la mujer. Es indudable que Batman se siente atraído por la persona pero rechaza su origen y métodos; por su parte Talia se debate entre la devoción algo pecaminosa hacia la figura paterna y su amor por Batman, enemigo implacable del anterior. El resultado es un amor imposible sólo consumado en circunstancias dramáticas o en breves momentos de relajo pasional.

Dos casos al margen para terminar. En la historia de Superman *El hombre que lo tenía todo* en la que Bats aparece como algo más que estrella invitada, éste se ve sometido a la influencia de la Piedra Negra, un parásito, cruce entre planta y hongo inteligente, que roba el fluido vital de sus receptores y a cambio "les concede el deseo de sus corazones". Liberado de su hipnótico poder Batman confiesa que se veía casado con ***Kathy Kane*** (¿otra más, Bruce?) y con una hija casi adolescente. Es importante señalar que este relato está guionizado por **Alan Moore**, uno de los autores con mayor disposición a "sacarle punta" a los equívocos y sin embargo opta claramente por la opción heterosexual de Batman. En *La máscara del fantasma*, película de dibujos animados y su adaptación al cómic, nos presentan a ***Andrea Beaumont***, una pelirroja de ojos azules, amor de juventud de un Bruce Wayne todavía indeciso dispuesto a renunciar a su carrera de justiciero si "hay alguien en casa esperando". En esta historia, síntesis de muchas otras, desde el *Año 1* hasta *La broma asesina*, la mujer a su vez es una síntesis de los tipos y caracteres femeninos que han acompañado a Batman en su larga carrera: conoce la identidad del héroe, tiene una fijación equívoca con su padre, se pone un traje "raro" para vengarle, etc. Como es habitual en estos casos no tiene un final feliz.

Dejando de lado el hecho de que todas las mujeres responden al mismo tipo físico y una edad bastante aproximada, puede decirse que a Batman le van todas: rubias, morenas, pelirrojas, de pelo liso y con cabelleras rizadas, también en su caso se hace verdad el tópico de que los hombres las prefieren rubias pero se casan con las morenas. Morenas son *Catwoman* y *Talia Al Ghul*, los dos matrimonios del murciélago, mientras que con rubias y pelirrojas no pasa de intensos pero efímeros romances. En realidad, mediante estos vaivenes sentimentales lo que se consigue es acentuar el profundo drama que asola a este personaje y que, rasgo

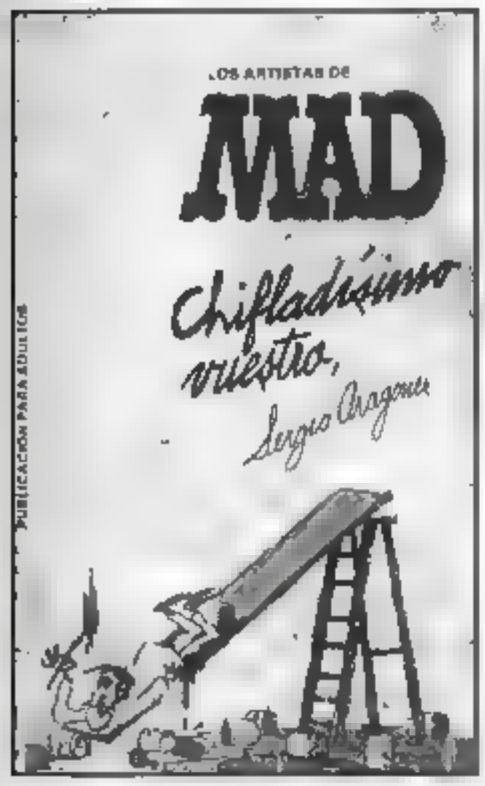
compartido con *Sherlock Holmes*, resulta ser la maldición de un solitario a quien aterra la soledad. Otra conclusión que puede extraerse es que se manifiesta una diferencia notable entre aquellas mujeres que se enamoran de Bruce Wayne y las que lo hacen de Batman. Las primeras representan el lado virtuoso, situadas en la cara iluminada de la ley, cuando conocen el secreto de Bruce Wayne lo rechazan para alcanzar la realización personal por otras vías, las que sólo ven la fachada diurna del personaje es obvio que no están destinadas a llegar muy lejos. Las enamoradas de Batman están "al otro lado", son peligrosas en sí mismas y enamorarse de ellas supone aceptar la atracción del abismo, pero, a fin de cuentas, si te asomas al abismo el abismo te devuelve la mirada.

JOSÉ Mª FLORES

Simplemente Sergio

***Sergio Aragonés** fue uno de los niños que, tras nuestra guerra civil, tuvo que exiliarse a Francia y luego a México. Después emigró a USA, donde ha desarrollado una prolífica carrera como dibujante de humor. Acompañado de su dulce acento mexicano, estuvo con nosotros en el* XXI Salón Internacional del Comic del principado de Asturias. *Supo ganarse a todos con su simpatía arrolladora. Lo que sigue es una transcripción de su charla con el público.*

Cena en el Salón. De izquierda a derecha, ***Paul Smith, Sofia, Sergio Aragonés, John Buscema y Dolores***



La caricatura, el comic, la TV, la música, todo está unido. No conozco a ningún dibujante que se siente todo el día a hacer comics, que no haya pertenecido a alguna banda de música cuando era joven, o que haga teatro, o pinte... Yo en México estaba en el grupo de teatro de la universidad Todos mis amigos eran actores así que, al salir de las clases de arquitectura, me sentaba en las escaleras del teatro a esperarlos. Siempre faltaba alguien y me pedían que lo sustituyera. Acabé como actor.

Al llegar a USA, trabajé en la TV como caricaturista y escribí algunos programas como *Laugh-in*. Yo hacía los gags, no escritos sino como story-board. Un día

tenía una historia sobre un general mexicano al que van a fusilar Gritan ¡fuego, fuego! y le echan un cubetazo de agua encima Preguntaron quién haría el papel y el director dijo: Sergio ya se puso ahí como actor. Nos reímos mucho pensando que era una broma pero, a la salida, la de vestuario me dijo que necesitaba mis medidas para el traje de general Desde entonces me puse a hacer todos los chistes con mi cara, para que me eligieran como actor. Pero era todo en plan de chunga, como diversión

En México, cuando salió el *Mad*, yo acababa de terminar la preparatoria, estaba a punto de entrar en la Universidad. Fue un descubrimiento, los dibujos eran fantásticos, los chistes estupendos. Iba detrás de mis compañeros que sabían inglés (porque yo no sabía una papa) con el *Mad* para que me lo tradujeran. Cuando me veían con él salían corriendo porque sabían que les esperaban 2 o 3 horas de traducción. Salía el *Mad* y todos mis amigos que sabían inglés desaparecían 4 o 5 días. Yo nunca había visto aquella calidad. Un dibujo serio, pero de humor una mezcla fantástica. Seguí dibujando en México, chistes sin palabras. Tenía una página semanal en una revista medio política, *Mañana*. Elegía un tema, por ejemplo bomberos, me hacía 6 o 7 chistes de bomberos y me los llevaba. Tenía una circulación de 5.000 ejemplares. Un día, hablando con un americano, me habló de tiradas de hasta 500 000. Eso quiere decir que hasta medio millón de lectores mirarán esto. Me tengo que ir a USA. Vendí unas de las pocas cosas que tenía

y me fui en el 62, sin acabar la carrera. Fui uno de esos vagos de universidad, que se queda en la uni por unos años. Es muy divertida la vida de estudiante. Así que me fui al norte con un portafolio lleno de dibujos. Mi lógica era hay que empezar por abajo y subir. Así que me fui a pequeñas revistas a vender mis chistes. Me decían: esto no lo entiendo, está muy raro, váyase al *Mad*. Yo pensaba ¿cómo me voy a ir a la mejor revista del mundo? Por fin me fui al *Mad* y cuando llegué me dije ¿qué hago aquí? Mis cartones no encajan. Ellos hacen sátiras de películas, de la vida americana, yo no hablo inglés,... No había ni un solo chiste sin palabras en el *Mad*. Yo sabía que no iba a vender, tuve que ir porque todo el mundo me mandaba allí. La primera vez no supe qué decir, así que le pregunté a la secretaria por **Antonio Prohias**, el cubano que dibujaba *Spy vs Spy*. Salió. "Hermano¿cómo estás chico? ven acá (acento cubano)". Le dije "Hazme un favor ¿porqué no me presentas a los editores?". "Pues te vas a presentar tú solo, porque no hablo inglés" ¡Otro que no habla inglés aquí! Sale el editor y le dice "Mi hermano, mi hermano de México" "Mucho gusto, sr. Prohías". "No, no, Aragonés". Por fin, les enseñé los dibujos y uno de los editores tuvo la idea de ponerlos juntos y llamarlos *Mad look at*. Me compraron varios chistes que llevaba de astronautas y me sacaron dos páginas. ¡Lo mismo que hacía en México!

Funcionó muy bien, así que me pidieron más ideas. Me fui al hotel, trabajé toda la noche y al día siguinte a las 9 allí estaba yo con nuevas ideas Me las compraron. Dije "¿qué más quieren?" "Cálmate, cálmate, que hay otros dibujantes que tienen que comer". "¿No necesitan portadas?" Al día siguiente, paquetes de portadas. Me compraron 2. El primer *Mad* con mi obra llevaba 2 páginas de chistes, 20 marginales y la portada. En 36 años no he fallado un mes. Debo llevar más de 15.000 marginales.

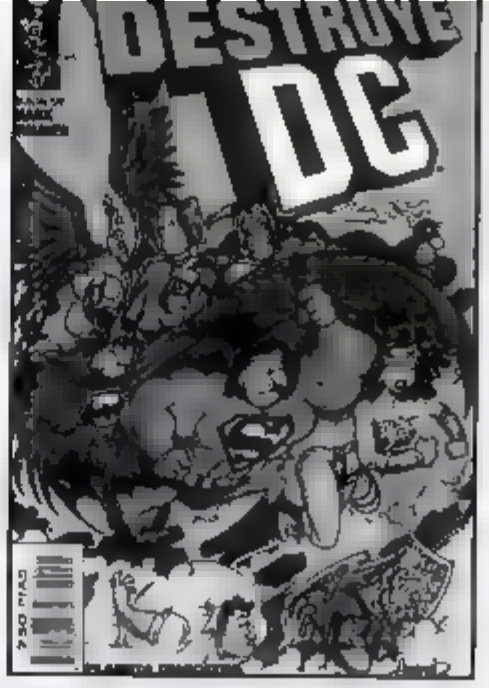
Harvey Kurtzman es uno de los grandes del humor mundial. Fue el creador de *Mad* Ha hecho de los comics una vida entera

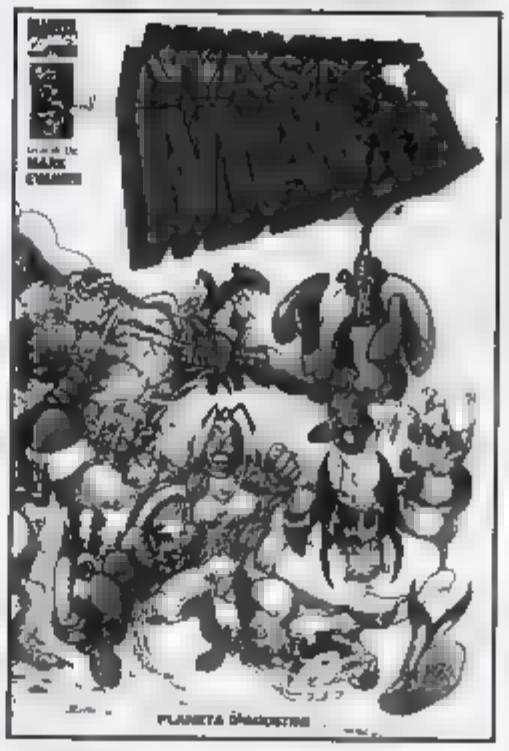
HACE YA MUCHOS LOS AÑOS QUE LLEVABA QUERIENDO CONTARLAS PERO LOS EDITORES QUERÍAN APROPIARSE DEL PERSONAJE
NATURALMENTE YO NO ACEPTÉ NUNCA AL FIN, GROO APARECIÓ POR PRIMERA VEZ EN UNO DE LOS COMICS DE ECLIPSE
LUEGO HICE OCHO NÚMEROS DE GROO PARA PACIFIC, Y LA FAMA DE GROO FUE EN AUMENTO. AHORA ESTAMOS AQUÍ EN UN TÍTULO MENSUAL, CON MARVEL Y FORUM

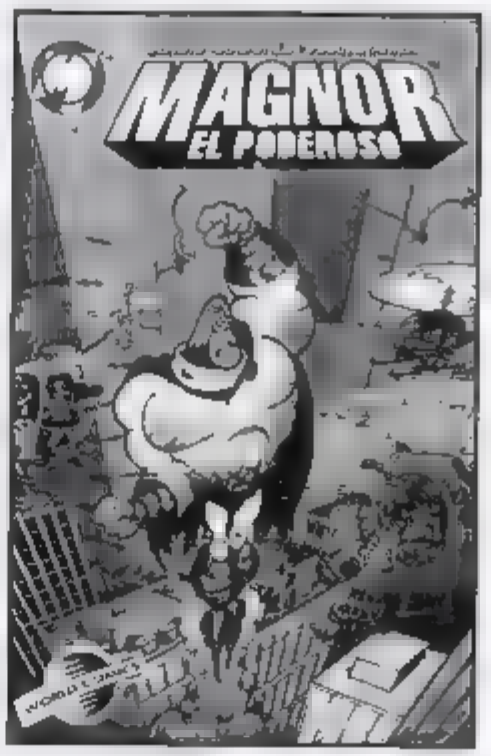
Harvey era capaz de volar un avión para saber qué se sentía. Estaba tan dedicado a su trabajo que siempre ponía el dibujo antes de dárselo al dibujante. Era un dibujante genial, además de un gran escritor. Creó *Little Annie Fannie* para *Playboy*, que era una chica estupenda, dibujada por su compañero de siempre, **Bill Elder.** Hizo otras historias, además de *Mad*. Un comic que se llamaba *Help* que era magistral y otros comics de humor, realmente buenísimos. Cuando enfermó y no pudo dibujar bien, sólo escribía las historias. Una de las últimas que hizo fue *Extrañas Aventuras* Hizo los lápices de cada historia. No tan completos como los que hacía antes pero cuando me dió su script, me lo dio dibujado. Era tan perfecto que casi no tuve que cambiar el diseño. Al final del libro se pueden ver sus bocetos a lápiz. Para mi fue un gran honor porque cuando empecé en el *Mad*, que fue en la segunda etapa de la revista, para los fanáticos de Mad, todo se había acabado al irse **Kurtzman**. Yo tenía la duda ¿Qué hubiera pasado si yo fuera 10 años más joven y hubiera llegado a *Mad* cuando Harvey estaba en él? ¿Le habrían gustado mis dibujos?. Siempre me quedé con esa duda. Pero después, cuando me pidió que dibujara para él y me dijo que le gustaba lo que hacía, fue una de esas dudas que desaparecieron de mi mente.

Yo empecé en la historieta escribiendo historietas serias. Mi primer trabajo fue para una revista de la D.C. titulada *Young Romance*, editada por **Joe Orlando.** Luego escribí para *The house of mistery* y otras parecidas. Ahí empecé con cosas de humor como *The inferior five*, *Jerry Lewis*, ... Siempre quise hacer comics de humor así que convencí a **Orlando** para que sacase una revista llamada *Plop*, con historias de humor. La primera que dibujé era sobre un escritor llamado *Steels Case*, que en principio había sido pensada para *The house of mistery.* Nadie había querido hacerla porque era tan tonta Así que me la dieron y la dibujé de forma humorística. Se llamaba *La plaga del poster*. Era muy tonta, pero me gané un premio con ella. Sí, he hecho cosas serias, pero prefiero el humor.

¿En común con *Groo*? *Chacal* la copié de mi mujer, *Thais* es mi hija, varios amigos a los que uso en portadas... Cuando creamos un personaje ponemos mucho de nosotros en él, pero en el primer personaje. En el primero ponemos todo lo que llevamos en la cabeza desde jóvenes. Pero cuando creé a *Groo* ya era un profesional del comic.

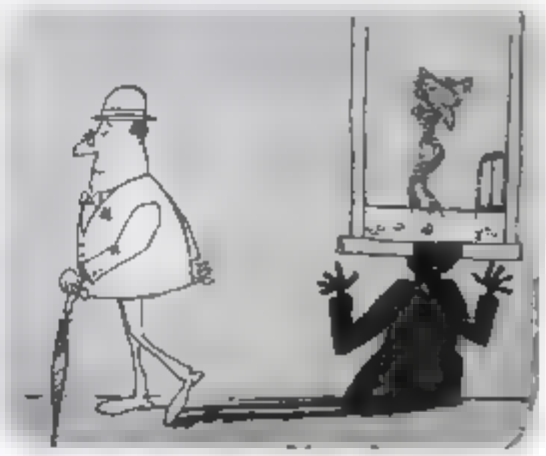






Casi lo creé a propósito. Estaba muy definido en mi mente; no era parte de mi experiencia, sino algo que necesitaba hacer porque en el mercado USA en ese momento no había nada de humor y lo que faltaba era algo sobre bárbaros. Estaba *Conan* y era tan divertido ver a ese señor en calzoncillos con espadas, dragones y todo eso. Pensé: es el tema ideal para mi, porque no tendré que dibujar coches ni edificios, sólo árboles y cosas fáciles.

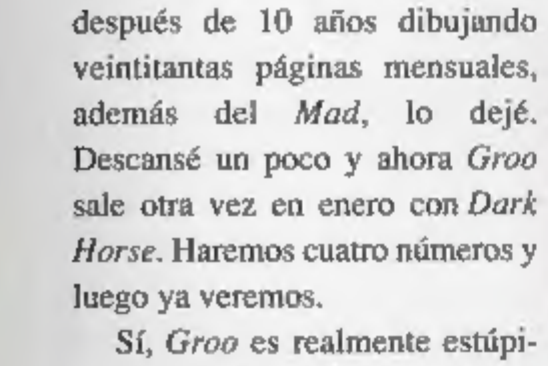
Cuando trabajaba para la D C. yo quería hacer el *Groo* Pero las compañías entonces, e incluso ahora, no quieren ceder los derechos a los autores, que es lo más lógico, como en Europa. Yo no quise regalar mi personaje así que les dije: tengo un comic muy divertido, pero sólo lo publicaré si es mio. Respecto a *Marvel*, creía que sobre mi cuerpo muerto publicaría un comic allí, donde los derechos de autor son un sueño. Pensé: pues lo publico yo. Mientras, desarrollé el personaje, haciendo dibujos hasta que lo tuve claro. La primera historia era de 8 páginas. entonces *Marvel* se apropió de los derechos de *Howard the duck*, de **Steve Gerber.** Todos los dibujantes nos juntamos para hacer un comic, para pagar a los



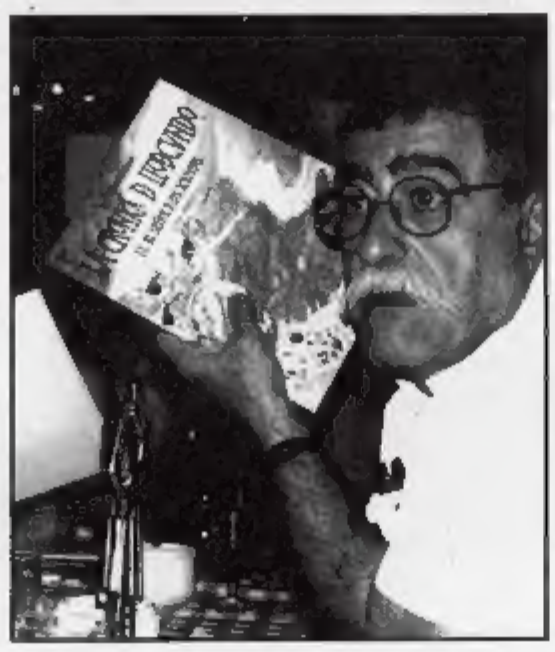
abogados de Steve contra la Marvel. Me propusieron que utilizara a *Groo*, así que su primera aparición fue en un comic de protesta. Cuando lo vi publicado me gustó y empecé a moverme. Había una compañía nueva que repartía los derechos y se llamaba *Pacific Comics*. Publicaban cosas de **Jack Kirby**, como el *Captain Victory*, de **Mike Grell** y otros, Fui a ellos con la idea de que me distribuyeran ya que tenían una cadena, la primera después de la D.C. y Marvel. Pero se ofrecieron a publicarlo ellos. Ideal, no tanto trabajar. Firmamos y salió el nº1. Antes, editaron un adelanto de 5 páginas en *Star Slayer*, de **Mike Grell.** En aquel momento, publicaban tebeos con 5 páginas de presentación de nuevos ejemplares. Así que cuando hice mi primer nº, dejé 5 páginas. Cuando llegó el día, no aparecieron y tuve que pensar un chiste y fue cuando creé al viejito. Después de 5 números la *Pacific* tuvo problemas, crecieron demasiados deprisa, se metieron en inversiones

excesivas. Como decimos en México, se endrogaron y quebraron. Me quedé con unas historias no publicadas y me fui a *Eclipse*. Allí hice un número especial con el material inédito. Luego la *Marvel* creó una nueva división, *Epic*, para poder manejar a los autores "extraños", como yo, que queríamos nuestros derechos. Empezó a salir y ya llevamos 120 números. Luego cambié a *Image*, y con ellos llevo 12 números. Después me di cuenta de que no conseguía un nuevo lector, tenía los mismos que con Marvel. Como estaba bastante cansado, después de 10 años dibujando veintitantas páginas mensuales, además del *Mad*, lo dejé. Descansé un poco y ahora *Groo* sale otra vez en enero con *Dark Horse*. Haremos cuatro números y luego ya veremos.

Sí, *Groo* es realmente estúpido. Es un personaje tan estúpido que, en la vida real, sería el último con quien quisieras encontrarte. Es un catalizador. Ayuda a que se desarrolle la historia. En sus aventuras todos son malos: bandidos, estafadores, ladrones,... Siempre usan a *Groo* para lograr sus objetivos. Pero como él es estúpido y violento, al final no logran el resultado, porque Groo usa antes la espada que el cerebro. No puede ganar nunca. Es un perdedor. A mi me gusta porque lo dibujo yo y es mío, pero a la gente le gusta porque les da lástima. El cariño que despierta no es por lo que *Groo* representa. Es bastante detestable, amoral, es un bárbaro que quiere comer y dormir agusto y es bien estúpido. Lo que pasó es que, teniendo un personaje estúpido que va de un país a otro buscando aventuras, es muy difícil



"Eso es una sátira... Hasta le puse el cordoncito para que no se le escapara la tabla.
Tiene un gran entintado de ***Steve Leialoha.*** *Por fin descubrí como entintar los planetas".*

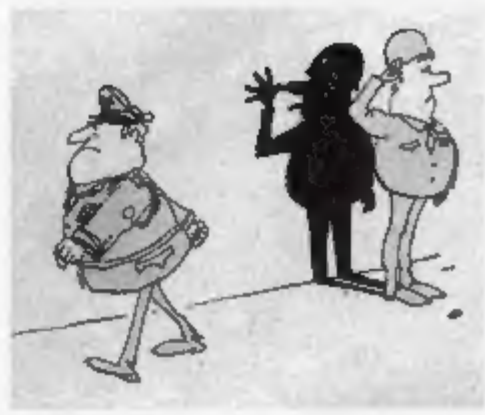


darle diálogo, porque él no pensaría nada. Por eso surgió la necesidad de un compañero. Pero si le daba un ser humano, lo mata en dos números o Groo se convierte en lacayo y el otro en protagonista principal, como *Quijote*. Pensé que lo único que le podía poner era un perro, que es noble y siempre quiere a su amo. Aunque el amo se lo quiera comer. Ese fue el origen y funcionó muy bien. Primero pensé en un mastín pero luego me dije: No, no, dos bestias juntas no va bien, habría conflicto. Me di la vuelta y vi a mi perro que es un *queensland*. Era ideal porque cuando dibujo él me mira como su perro mira a Groo. Vale, te pongo, déjame en paz.

Uno de los grandes problemas que hemos tenido en el comic fue lo de poner el tebeo en la bolsita de plástico para que dure. El origen de que subiesen los precios de los comics fue porque, cuando éramos niños y salían los comics, los leíamos hasta que se caían a pedacitos. Nos veíamos en las esquinas con ellos y los cambiábamos. Había hasta 10 o 15 personas intercambiando tebeos. Pero siempre había alguna mamá que guardaba los comics, o que no dejó al niño que los leyera, o lo que sea. Y lo metió en una bolsa de plástico. De repente cuestan un dineral y puedes comprar tu *Superman* por 10.000 $. Todo el mundo ¡Oh, 10000 $! Y a comprar comics. Pero fue TODO el mundo. Hubo acaparadores que compraron 1000 números del *Groo* #1 para revenderlos. Después de varios años se pasaron por la tienda y les daban 10 centavos por el comic. Pero ¿cómo?¡Si es

el número 1! Sí, yo tengo aquí otros mil ¿cuántos quieres? Los editores se dieron cuenta. Hicieron más números 1, portadas especiales, colores, etc. Las ventas subieron a los cientos de miles. Pero, cuando los compradores vieron que esto de los comics no era un negocio, sino algo divertido, se vino abajo la industria. Los editores se quedaron en tiradas de 20.000 o 30.000 ejemplares, cuando antes vendían 700.000. La bolsita de plástico arruinó la industria.

Magnor se creó para *Malibú*. Yo tengo una suerte con las compañías... A cada una que voy, se hunde. *Pacific* se fue a la bancarrota por Groo, *Eclipse* también, *Epic* también. Cuando publicamos *Magnor* con *Malibú*, también. Magnor lo creé con **Mark Evanier.** Nos pidieron un super-



héroe para ponerlo en un *pin-ball*. Usamos la oportunidad para hacer 6 números, como una sátira. Pero prefiero a Groo.

Estaba mirando los marginales ¡Nunca los había visto tan grandes! (Proyectados sobre la pantalla de cine).

La ventaja del humor es que el error es parte del dibujo. Si una línea se va de lado, en lugar de hacer una mano haces un árbol, si un dedo parece una salchicha, ponemos cinco salchichas. Realmente la exageración, la distorsión, es parte de lo divertido del humor. Mis colegas, como **John (Buscema**, que está entre el público), tiene que hacer el dibujo fino, no pueden ir rápido. A **Mark Schultz** le toma una semana hacer una página. Tienen que cuidarlo mucho. Si a mi me tomara eso hacer una página de *Groo*, todavía estaría por el nº 40. Yo puedo pensar la historia en un mes, pero suelo pensar varias a la vez.

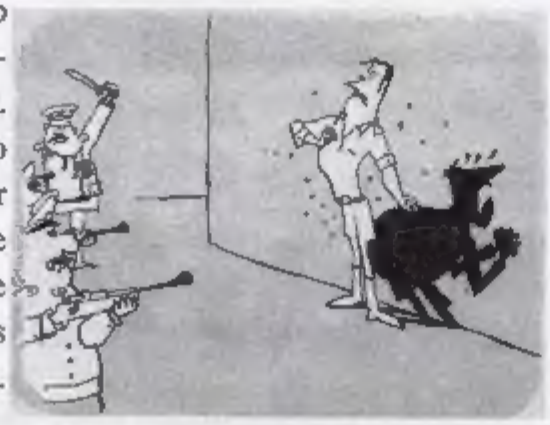
Cuando una cuaja más, la acabo para ese mes. Hay historias que he tardado casi un año en pensar, como la de la televisión. Suelo hacer veintitantas página al día a lápiz, para que Mark me corrija los diálogos. En cuanto al entintado, suelo hacer las complicadas poco a poco. Hago un poco y lo dejo de lado. Cuando completo otra, empiezo a añadir personajes y lo vuelvo a dejar. Pongo los del

primer término y los del fondo, para asegurar las proporciones. Si alguien me llama por teléfono, voy añadiendo, o cuando veo la tele. Suelo dejarlas para final de mes. Pero el dibujo de humor es fácil, sin proporciones.

Sergio destruye D.C. y Sergio masacra Marvel es el comic que menos he hecho y es por el que más premios me han dado. Y lo único mio es el nombre de la portada. Lo escribió **Mark Evanier**. Completamente, todo, todo. Yo hice los lápices y cada autor entintó su propio personaje. Es de las pocas obras que he hecho que casi no he hecho nada y es de las que más han colado, sin embargo.

De ahora en adelante, todos los comics llevarán mi nombre. **Mark Evanier** es uno de mis colegas, con el que hago *Groo*. Es un fanático de los comics y se lo sabe todo de ellos. Cuando hicimos esto, consultamos un poco de los dibujos, pero casi no tuve nada que hacer porque estaba perfectamente escrito. Los dibujantes entintaron mis lápices y he aprendido mucho de entintado, viendo cómo los verdaderos profesionales entintan el humor.

Cuando comenzamos el proyecto iba a ser *Sergio masacra D.C., Sergio destruye Marvel y Sergio incinera Image*. Pero parece que *Image* se incineró solo (risas). Fue un problema... es muy fácil satirizar personajes viejos. Son tan conocidos... Se puede uno burlar de ellos. Pero ante personajes nuevos, si te burlas de ellos es un insulto, ya no es una sátira, has



Sergio, Delano, Sofia y Lloyd

cruzado el borde. Los personajes de *Image* eran demasiado nuevos. Además había problemas con los contratos porque Image es una serie de compañías unidas, a las que *Groo* perteneció. Cada uno es su propio dueño, así que para hacer esa sátira teníamos que pasar por muchos abogados, total que lo dejamos.

Yo vivo en un pueblito muy pequeño en USA. Mi estudio lo puedo llevar en el portafolio. Tengo cuatro plumas que siempre uso, una regla, el compás y el papel. Pero el estudio es de casi 2.000 pies de tamaño. Es bastante grande y colecciono de todo, acumulo de todo. Tengo originales que me han dado los artistas, mis amigos. Tengo cientos de *Donald Duck*, de los *Simpson*, que me fascinan, varios *pin-ball*, tengo maniquíes con vestidos raros, un poco de todo. Sólo me falta un tren eléctrico por todo el estudio. Es divertido ir al estudio y sentirse como en una tienda de juguetes.

En *Wild Animals* (*Pacific*) cada dibujante hacía una historia. Yo hice una de cuatro páginas sobre un pequeño gorila, muy chiquitito. Los grandes gorilas se burlaban de él porque era pequeñito. Se sube a un tronco y se va hasta el mar para acabar con todo. Entonces llega a una isla donde hay unos dinosaurios pequeñitos. Se pelea con ellos. Luego oye unos ruidos y ve a una señora chiquitita atada a dos palos. La ve, la huele,... el resto ya saben lo que pasó.

TRANSCRIPCIÓN: F. FLÓREZ

Fe de erratas (del nº76):
Pag. 7. Articulo sobre la *Línea Laberinto*. Al pie que acompañaba la imagen de **Rebollo** le faltaba una palabra al final: "invisible"

Pag. 9 y 11. El rótulo gris en la parte superior debería decir:
La Quimera del oro, Haxtur a la Mejor Historieta Corta en la edición de 1997.

Pag. 10. La nota al final del articulo indica la dirección de la página web de **Rosa,** pero como quedó, podia resultar equívoca. La repetimos:
http:// www.win.net/~homebrew/Intro.htm

Pag. 11. Articulo sobre *Goldie*. Alguien nos escamoteó la imagen de **Rosa**, repitiendo la de **Barks.**

Esto es lo que tocaba: Izquierda, la versión de **Barks**, derecha, la de **Rosa**

Pag. 27. El rótulo gris en la parte superior debería decir: *XIII Edición de los Premios Haxtur (1997)*

Pag. 32. Al lado de **Bob Kanigher** hay un asterisco que debería indicarnos que este autor es un reconocido editor y guionista, entre otros muchos trabajos, del *Barón Rojo*, dibujado por **Kubert.**

Pag. 36. La foto de **Shelton** se desplazó hasta casi tapar el texto.

Hay más, pero estas son las más gordas que hemos encontrado. El libro sobre la Historieta Asturiana llevará su propia fe de erratas, cuando se complete su publicación. Disculpen las molestias.

AVISO:En el último número anunciábamos la presencia de **Garth Ennis** en el *XXII Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias*. Pues bien, este año no podrá ser. En el fax que este autor nos ha remitido, explica la razón por la que le resulta imposible asistir, indicándonos que no la hagamos pública. Sin duda antes de Octubre se habrá convertido en una de las noticias del año.

Comentarios en voz alta

Leyendo las reseñas previas a la publicación en castellano de **Madman**, podía suponerse que nos encontrábamos ante uno de los tebeos más interesantes del año, la última gran creación del comic independiente U.S.A. Un producto cargado de premios, aplaudido por otros creadores y bendecido por la crítica. Entonces ¿porqué se nos cae de las manos? Hemos hecho verdaderos esfuerzos para leerlo. Lamentablemente, no hemos sido capaces de pasar del tercer comic-book. Para cuando esto se publique ya habrán salido los cinco que anuncian, pero con nosotros que no cuenten. De hecho, si no tuviésemos la intención de escribir estas líneas, dudo que hubiéramos pasado del primero.

En pocas palabras, es un tebeo que cuesta leer. Se supone que es ingenioso y paródico, pero en realidad tiene muy poca gracia, es pesado y resulta narrativamente torpe ¿Dónde están sus innumerables virtudes? No se las encontramos.

¿En el dibujo? El dibujo de **Allred** tiene cierto encanto, especialmente lo rotundo de su línea de contorno o el cuidado que pone en algunas expresiones. Pero unido a esto, tiene muchos problemas de rigidez, de envaramiento, de narratividad,... Su recreación de personajes y mundos imaginarios tiene gracia, pero eso no lo convierte en un gran dibujante de comics. Muy al contrario, parece resultarle indiferente el cómo nos cuenta las cosas.

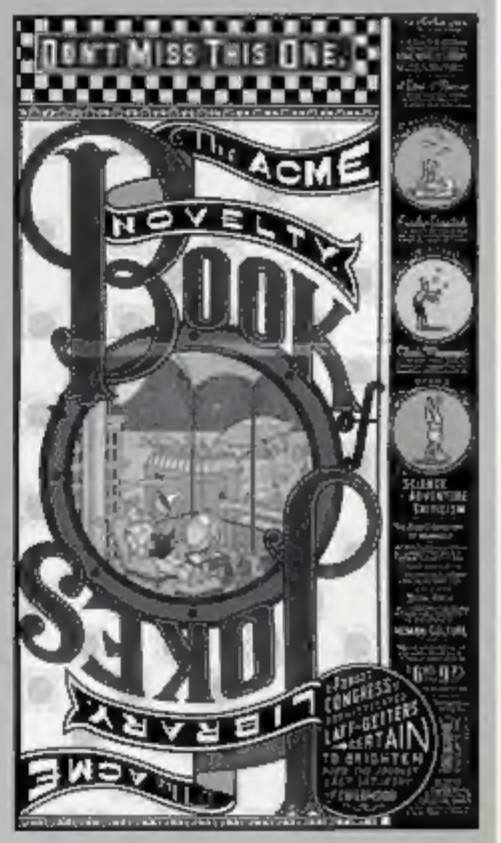
Asociado a esto van los textos. Sus personajes hablan y hablan y hablan. O piensan en profundas filosofías mientras pelean o se pasean. Pero poco de lo que dicen llega a interesar. Parece que, en general, lo que ha llamado la atención del trabajo de **Allred** es su carácter de excentricidad. Los personajes se mueven constantemente al límite de lo creible. Pero la voluntad más evidente es la de romper las reglas, empezando por la cabecera del comic-book, con esas letras pringosas, como de vómito de la pandilla basura. Así pues, **Allred** se pasea por los genéros (de superhéroes, pero también romance y horror), adoptándolos en ocasiones y ridiculizándolos otras. Todo ello, manteniendo un aire juvenil de gamberro-pero-suficientemente-preparado. A ese tono de burla hay que sumarle una cierta candidez, también juvenil, con la que parece querer compensar lo anterior. Su héroe es el bueno, lo cual quiere decir que es medio tonto.

Ya es casi una costumbre la aparición periódica de productos mediocres, precedidos por un montón de artículos laudatorios en las revistas de información (o como se las quiera llamar) sobre comic.

Pueden mencionarse otros dos casos: *Astro City* y *Kingdom Come*. Tras ellos encontramos a los creadores de la agradable serie *Marvels*: **Kurt Busiek** y **Alex Ross**. Este último se encarga del dibujo en *Kingdom Come*, mientras que **Mark Wayd** firma el argumento. Según cuentan, el relato parte de una idea de **Ross** y **Wayd** sólo se encargó de darle coherencia. Nunca ha sido un escritor especialmente memorable, así que el resultado es embarullado y prescindible. Hasta las impresionantes ilustraciones de **Ross** parecen brillar menos de lo que sería de esperar, dado lo flojo de la historia. Un tebeo es algo más (mucho más), que bonitos dibujos.

En cuanto a *Astro City*, con portadas de **Ross**, guión de **Busiek** y dibujos de **Anderson**, más de lo mismo. Una supuesta revisión innovadora de los lugares comunes del mundo superheróico, que se queda en historias fáciles de leer y olvidar. Es tal la pobreza de la producción americana en la actualidad, que productos normalitos como éste pueden pasar por obras maestras, generar club de fans y apasionados debates en Internet. Pero no es para tanto, ni mucho menos.

Otro caso más: *Jimmy Corrigan*, de **Chris Ware**. Llevamos ya algo más de un año escuchando las bondades de este autor y, en algunas librerías especializadas, ya pueden encontrarse sus famosos tebeos de tamaños diversos. No cuestionamos la calidad del diseño de su producto. De hecho, **Ware** se ha encargado de la cubierta del anual de la prestigiosa revista *Print*. Pero una cosa es el Diseño Gráfico y otra muy distinta la calidad del relato. Hasta ahora sólo le han traducido los de *NSLM*. Y era más bien deprimente, la verdad. Por supuesto, aplaudimos todas las traducciones, porque es preferible tener una idea de primera mano a escuchar verdades de segundos que, como ya dijimos en su día con *Ronin* y tantos otros casos, suelen ser verdaderos fiascos. A la espera de nuevos episodios de Jimmy, el primer contacto es más bien desalentador.



El porqué creaciones tan poco interesantes atraen tanta atención obedece, creemos, a diferentes razones. Algunas, directamente económicas. Si escribo favorablemente de un producto, puede que su editor me contrate, parece pensar más de uno (y así ha sido, en ocasiones). Luego están los complejos culturales. A cierta crítica siempre le ha fascinado identificar los guiños que se esconden en el fondo de las viñetas. Aunque en realidad sólo sirvan para suturar la vacuidad del relato.

Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias

XXII

XIV Premios Haxtur

Gijón del 5 al 10 de Octubre 1998

Organiza:

El Wendigo

Ayuntamiento de Gijón

Fundacion Municipal de Cultura Educacion y Universidad Popular

Ayuntamiento de Gijón

Teatro Jovellanos

Principado de Asturias

Consejeria de Cultura

Ministerio de Educación y Cultura

Dirección General de Cooperación y Comunicación Cultural

Caja de Asturias

Invitados:

Paul Gulacy, Ricardo, Nacho, Steve Dillon, Tim Sale, Don Rosa, Dennis O'Neil, Mike Richardson, ...